Dech Draka

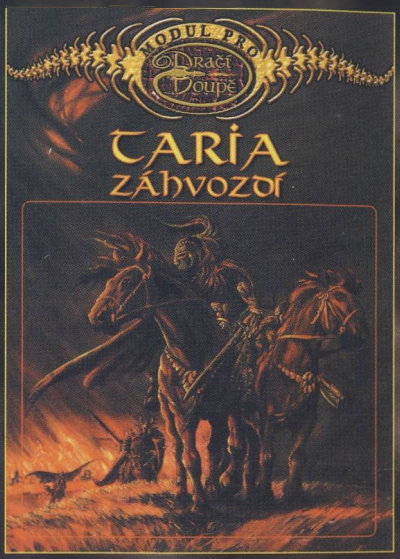
1/2000

cena 39,– Kč

časopis pro čtitele fantasy a her na hrdiny

Nechybělo vám něco pod stromečkem?

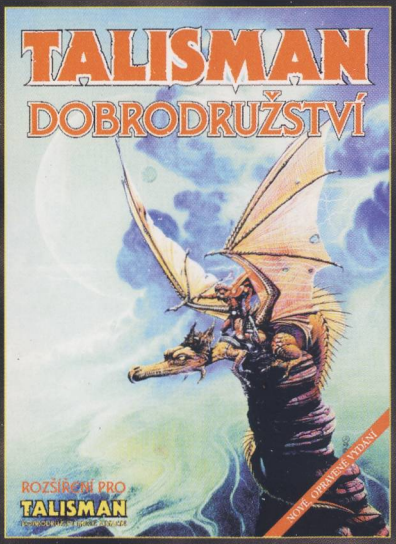
vyberte si z nabídky Altaru!



Taria – Záhvozdí

Tento modul vás zavede do Záhvozdí – severní části Tarijského knížectví, kde na troskách šamanských kultů vyrostla hrdá města a obchodní přístavy, a kde v rozsáhlých lesích druidové spřádají pomstu na knížeti za krvavé potlačení svého povstání.
Najdete zde podrobně zpracovanou místní historii, politiku a náboženství, popis města Drogadu a sedm připravených dobrodružství pro postavy nižších úrovní, které je provedou novým světem.
První modul k již dříve vydanému světu Taria ocení především vlastníci tohoto světa, ale vhod přijde kterémukoliv Pánovi jeskyně.

Vyšlo na vánoce 1999.

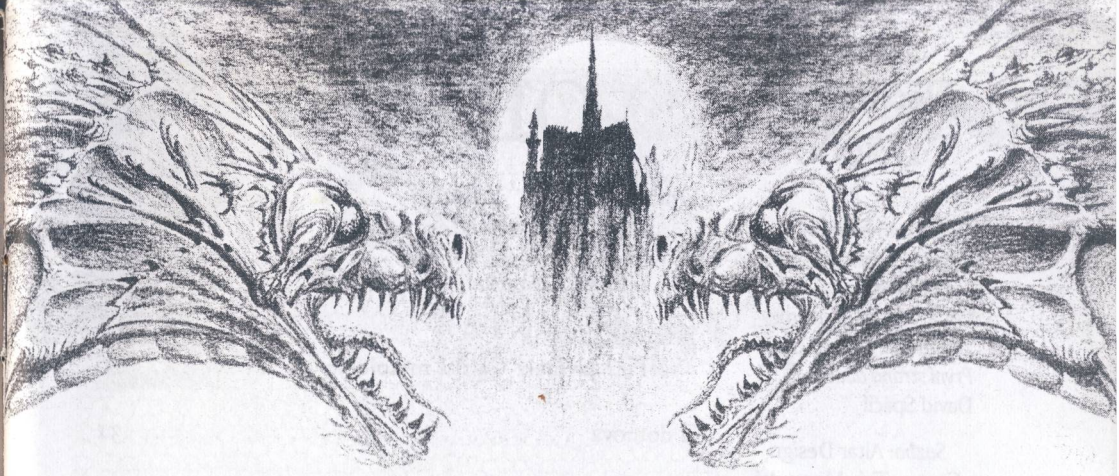


Talisman – Dobrodružství

Nové, opravené vydání této rozšiřující sady pro hru *Talisman – Dobrodružství meče a magie* vám přinese nejen nové kartičky setkání, předmětů a kouzel, ale také šest alternativních zakončení, které vnesou do vaší hry zcela novou dimenzi.
Nyní už si žádný hráč, který dosáhne pole Koruny moci, nebude moci být jist tím, co zde nalezne: jestli ho přivítá Pán démonů či Král draků, jestli zde objeví některý z tajemných artefaktů, nebo zda bude pohlcen Strašným černým prázdnem!

Vyšlo na vánoce 1999.

Oba tituly i další produkty nakladatelství Altar naleznete v naší nabídce na str. 64.



Vážení přátelé!

Tak nám něco začíná a něco končí. Začíná nám rok 2000 a končí 20. století, a s novým rokem je tu samozřejmě nový ročník Dechu draka (a zatím nekončí, tedy alespoň pokud vím). Snad nam skončí všechny horší časy a nastanou ty lepší, ale na tom už budeme muset zapracovat každý sám...

Něco málo už jsme pro to udělali – první letošní číslo Dechu draka držíte v ruce a je opět nabité povídkami, teoretickými články i nezbytnou jeskyní, tentokrát dokonce natolik rozsáhlou, že na její dokončení si budete muset počkat až do příštího čísla. V té době už si budete moci pořídit i nový, zcela unikátní modul pro Asterion – Nemrtví. Nechte se překvapit, ale již dopředu varuju všechny, kdo se domnívají, že půjde o něco lehkého – do světa oživlých mrtvol se mohou vypravit jen ti nejlepší a nejzkušenější a ani oni se nemusí vrátit...

Ale dost strašení, vy teď asi máte jinou práci – Dech draka je tu jistě jen a jen pro vás...

Zdravím

Sansom

Dech draka
1/2000

Šéfredaktor: Martin Kučera
Redakce: Rostislav Řeha, Michal Řeháček a sova Jiřina Vorlová. *Výtvarné zpracování:* David Spáčil.
První strana obálky: David Spáčil

Sazba: Altar Design Centre, *Tisk:* Moravské tiskárny a.s., Jan Vilímek, Lipník n.B.

Reklamu zadávejte na adrese: Altar, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3 tel./fax: (02) 73 65 36

vydává sdružení Dech draka, Gorkého 7, 701 00 Ostrava 1, tel.: (069) 611 29 92, e-mail: drdech@altar.cz, WWW: www.altar.cz, registrační značka: MK ČR 6789, ISSN 1211-2771, podávání novinových zásilek povoleno Oblastní správou pošt v Ostravě č.j.: 366/94-P/1 ze dne 2. března 1994

Nevyžádané rukopisy se nevracejí. Toto číslo vychází 20. února 2000
Doporučená cena včetně DPH: 39 Kč

OBSAH

Dračí knihovna
David Zbíral: Světlo v mlhách 3
Zdeněk Žemlička: Čas rytířů 14

Z hlubin času
Petr Javůrek: Galská mytologie 26

Z domova 31

Recenze 35

Battletech 38

Trumfy osudu 42

Malé velké bitvy 46

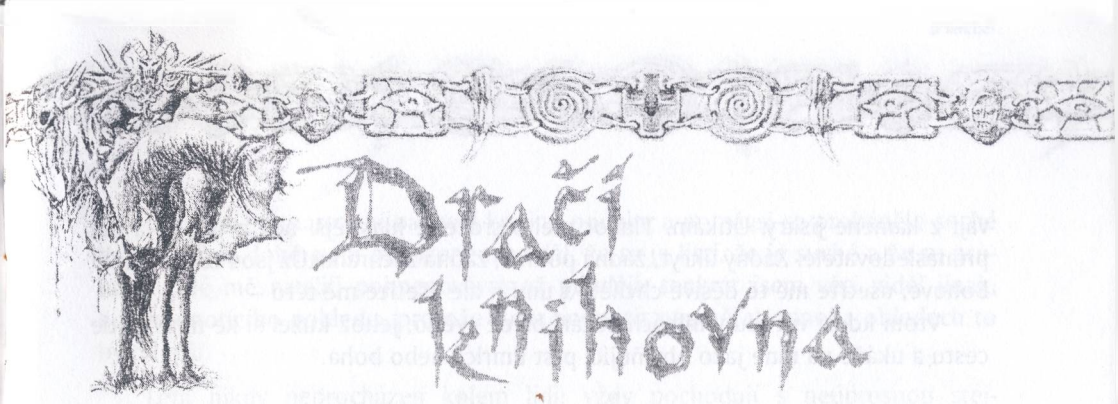
Moudrá sova 51

Dračí doupě
Asterion 53
Irena Horcová: Rady začínajícím hráčům 61

Křišťálová koule 64

Přílohy:
Jeskyně
Bitva o Tyr 1

V časopise jsou použity názvy, na které se vztahují následující ochranné známky: DrD™, Dračí doupě® a Asterion® jsou zapsané ochranné známky nakladatelství ALTAR®, jiné názvy mohou být zapsanými ochrannými známkami jiných společností.



Světlo v mlhách

aneb

Paměti dveřníka podsvětí

David Zbíral

Z příkrovu mlhy se vynořují jezdci. Není jich mnoho, snad čtyři nebo pět. Zvuk dopadu kopyt na kamenitou zem zní tak nějak hluše, jakoby utlumeně. Jeho vibrace se rychle ztrácejí v záhybech mlžného závoje, kterým se krajina zahalila.

Mlha se převaluje v občasných poryvech větru, lepkavá a našedlá. Připomíná pavučinu, do které se chytilo bezmocné slunce a uhaslo. Je vůbec den? Všechno působí nezřetelně a zkresleně. Dvě řady podivných kamenů, které neopracovala ani příroda ani člověk, ale jakási starší a záhadnější síla, vystupují ze zkreslujícího pološera. Barvy jsou nevýrazné.

Už jasně slyším zrychlený dech koní, které jezdci nemilosrdně ženou vpřed. V zádech mám nepříjemný pocit, jako by se do nich měla co nevidět zabořit čepel těžké sekery. Utíkám o život. Jezdci se přibližují. Ve svalech cítím nepopsatelnou únavu, ale má vůle je nutí k dalšímu úsilí. Utíkám a ani nevím kam. Vždy, když se rychle ohlédnu přes rameno, jsou siluety o něco blíž. Už je vidím po obou stranách i za sebou, obkličují mě, postroje cinkají a kopyta buší do země, podkovy vykřesá-

vají z kamene jiskry. Utíkám. Tlukot mého srdce je hlasitější než zvon. Volá mé pronásledovatele. Žádný úkryt, žádná pomoc, žádná záchrana! Už jsou téměř u mě! Bohové, ušetřte mě té děsivé chvíle! Ať umřu, ale ušetřte mě této –

Vtom kdesi vpředu v mlhách zazáří bledé světlo, jehož kužel si ke mně najde cestu a ukáže na mne jako obviňující prst umrlce nebo boha.

* * *

Jsem stvoření z dutých kopců, z kouře a snu. Jsem bytost ze stínů. Jsem strážce brány, neboť každá brána musí mít svého strážce, má-li být opravdovou branou. Střežím bránu do Onoho světa, kde čeká Bilis, Trpasličí král světa pod světem. Jediný já tou branou neprojdu. Jediný já. Přitom se jí nevyhnou a nevyhnuli lidé, bytosti Starých věků, ba ani bohové. Jediný já, třebaže jsem v pradávných časech, na něž snad již zapomněly dokonce i kameny, býval člověkem. Kdysi dávno jsem měl jméno, smrtelnou matku a smrtelného otce. Tehdy se ještě vřesovišti na severu plížily bezejmenné stíny, které se nyní skryly do legend, ale proto nejsou o nic neskutečnější. Ani o nic skutečnější.

Na své jméno si nepamatuji a teď, s odstupem let, se mi už nezdá tak důležité jako dřív. Otcovy rysy se mi z hlavy dávno vykouřily, ale stále si vzpomínám, jak vypadala moje matka. Byla mladá; mohla být mou starší sestrou, ale tak už to v těch časech chodilo: čím dříve se rodičům podařilo dceru provdat, tím dříve se o ni začal starat muž a břímě jejího zaopatření spadlo z ramen rodičů. Když mě porodila, nebylo jí ani patnáct let. Říkám „v těch časech", protože nevím, jak je tomu teď. Kdybyste vy byli strážci brány, přestalo by vás časem zajímat na lidech to nepodstatné a začalo by vás zajímat to podstatné, totiž to, že každý projde okolo vás a zpátky se nikdy nevrátí.

Byla mladá a krásná. Dlouhé měděné vlasy měla rovné; sahaly jí až po pás. Někdy jsem jí je rozčesával. Byla to taková naše soukromá hra, která často trvala hodiny. Musel jsem ji česat tak, aby to netahalo, opatrně a pomalu. Myslím, že to byl můj první krok na cestě k trpělivosti. Malý až titěrný nosík a dokonale vykrojená ústa mé matky, to je další věc, která mi utkvěla v paměti. A oči. Tu barvu jsem neviděl u nikoho kromě sebe a své matky. Byly takové zelenozlaté, těžko to nějak přiblížit, ale však sami uvidíte, až půjdete kolem mě. Vždy mi připadalo, že samy od sebe svítí.

Rámcově si pamatuji ten den, kdy jsem se narodil, stejně jako všechny dny, které následovaly. Může se vám to zdát divné, ale jste lidé, kdežto já jsem pouze byl člověkem. Když už o tom tak píši, čím déle jsem do slova a do písmene jednou nohou v podsvětí, zhoršuje se mi paměť, ač na začátku mého pobytu tady se naopak neuvěřitelně zlepšila a já si v tu ránu na celý svůj život rozpomněl. Vím ještě i teď o všech dnech, které jsem prožil na světě, ale doba strávená tady na rozhraní světa a podsvětí se mi poslední dobou celá nějak slévá.

V den mého narození panoval krajině podzim a po návsi se prohánělo suché listí. Ale v té době jsem přirozeně nevěděl, že to je listí, že je suché a že se prohání. Lidé mě naučili pojmenovávat až později; tenkrát jsem věci viděl jinak, bez hodnotícího pohledu, protože jsem hodnotit neuměl. V mnoha ohledech to bylo lepší.

Léta nikdy neprocházejí kolem lidí; vždy pochodují s neúprosnou stejnoměrností skrz jejich srdce. Má matka porodila další děti, ale žádné nebylo v pořádku. Jedno přišlo na svět mrtvé, další chromé a poslední příliš slabé, než aby přežilo. To chromé musela matka svěřit porodní bábě, která je utopila. Neznám dnešní zvyky. Snad vám to bude připadat barbarské, ale pokud ano, pak jen proto, že jste nežili v mé době. Musíte si uvědomit, že život byl každodenním bojem o holou existenci. Bylo prostě neúnosné krmit a šatit někoho, kdo by v budoucnu stejně nemohl pracovat. Ne, určitě to nepochopíte. Vždyť už v naší době se šířilo zemí náboženství, které prohlásilo i zabití neduživého dítěte za zlý čin. Jistě, v obecné rovině mají pravdu, ale my jsme nežili v obecné rovině, nýbrž v tak chudé vesnici, že si to možná ani nedovedete představit. Život znamenal každodenní nelidskou dřinu, prokládanou krátkým odpočinkem.

Od té doby, co se toto náboženství začalo šířit, umřel nejeden starší bůh. Ano. Už mnoho mrtvých bohů prošlo kolem mě a v posledních letech jich stále přibývá. Bohové totiž žijí jen dotud, dokud v ně lidé věří. To vám mohu odpřisáhnout na cokoli chcete. Mluvil jsem s těmi, na které se zapomnělo.

Ano, i bohové umírají. Všechny bytosti jednou zemřou, jenom ty ne, které už jsou mrtvé, nebo které se nikdy nenarodily a nenarodí. Proto Bilis, jenž je mrtvý odjakživa, dá-li se pro něj toto prapodivné a mým uším nezvykle znějící slovo použít, nepotřebuje být uctíván. Kouř obětí je mu ničím; ten stoupá k nebi a nebe je v lepším případě hluché, v horším háklivé na dým. On sídlí pod zemí a víra lidí je mu k smíchu, protože ví, že všichni stejně jednou přijdou k němu.

Víte, s vírou v bohy je to stejné jako s vírou ve všechno ostatní. Když v něco věříte, pak je to svým způsobem pravda, alespoň v rámci vaší mysli, takže si snad můžete myslet, že po smrti neprojdete Bilisovou branou, kterou střežím. Avšak mýlíte se. Můžete se uzavřít do skořápky vlastní víry, třeba do jejího ráje, ale kdybyste tuto skořápku zevnitř rozbili, spatříte, že jste ve slujích Trpasličího krále, mého pána. Vlastně jsem také tak trochu já pánem Bilisovým, když to uvážíte. Ne že bych mu snad mohl přikazovat, ale jsem přece jen jediný, nad kým nemá moc. A, jak paradoxní, přitom mu slouží. Nebo právě proto? Víte, to vše je poněkud matoucí a vůbec na tom nezáleží. Jsou tu neměnná fakta a ta zůstanou neměnnými, i když nalezneme důvod, ze kterého tu jsou. Ono vlastně moc nezáleží na ničem, o čem si myslíte, že na tom záleží. Mohu vám připadat jako hnusný nihilista

a cynik, ale nejsem. Já jsem pouze realista. Nežiji ve světě iluzí jako vy; nevěřím v nic, co by neexistovalo předtím, než jsem v to začal věřit.

Možná už vás svrbí jazyk a rádi byste se mě na něco zeptali, třeba proč strážím Bilisovu bránu do Onoho světa. Snad se domníváte, že proto, aby stíny neprchly ven. Nebo proto, aby předčasně neprchly dovnitř. Nic z toho není pravda. Dovnitř vejde každý a ven nevyjde nikdo, jen mě Bilis povolal a pak pustil, abych zůstal na půli cesty mezi světem a jeho královstvím a hlídal bránu. Já ji strážím prostě proto, že mi to Bilis navrhl a já přijal. A proč mi to Bilis navrhl? Také jsem se ho na to ptal. „Jaký důvod má strážit bránu, kterou stejně nemůže vyjít ani vejít nikdo bez tvého svolení, ó pane Onoho světa?" naléhal jsem tenkrát. On se rozesmál, až se jeho temné podzemní království zatřáslo, a smál se snad celé věky. (Vlastně ne, zase jsem zapomněl, že v jeho království neexistuje čas.) „Žádný důvod není, chlapče," odpověděl konečně mezi záchvaty smíchu. „Žádný. A právě proto to uděláš!"

Odvážil jsem se podotknout – konec konců mám školy a určitou dobu mě učil filosofii dokonce sám mistr Iricus z Eboraca... Mimochodem, studuje někdo z vás filosofii? A učili vás o Iricovi z Eboraca? Vsadím se, že ne. Určitě znáte jenom samé břídily, kteří měli trochu štěstí nebo drzosti (popřípadě obojího) a dostali se do knih či nějaké sami napsali. Alespoň vidíte, že platí přísloví „Každé slunce jednou zapadne, ale hnůj bude smrdět naveky." A netýká se to jen filosofů. Ale to jsem odbočil. Odvážil jsem se tedy podotknout, že jestliže je důvodem právě to, že žádný důvod není, pak už nějaký důvod existuje, a pokud nějaký důvod existuje, pak už nelze, aby žádný nebyl, a s vážným výrazem jsem přednášel Trpasličímu králi Onoho světa o logickém nonsensu (jako třeba „Vím, že nic nevím."). To už se rozesmáli všichni, co to slyšeli, včetně jakéhosi chlápka, který mi svou podezřelou vizáží silně připomínal Sókrata, jehož vyobrazení jsem v dobách studia viděl na jednom pergamenu, ale nejsem si zcela jist, byla tam dost tma.

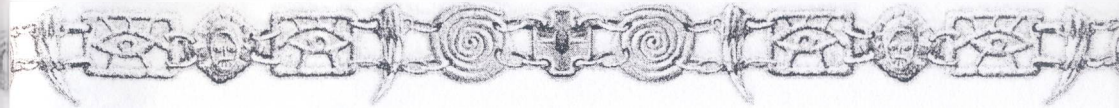
Rozumějte, nechtěli nic zesměšňovat, ale měli pravdu, že se chechtali na celé kolo. V kontextu smrti se téměř všechno zdá jaksi banální, jak zanedlouho sami pochopíte.

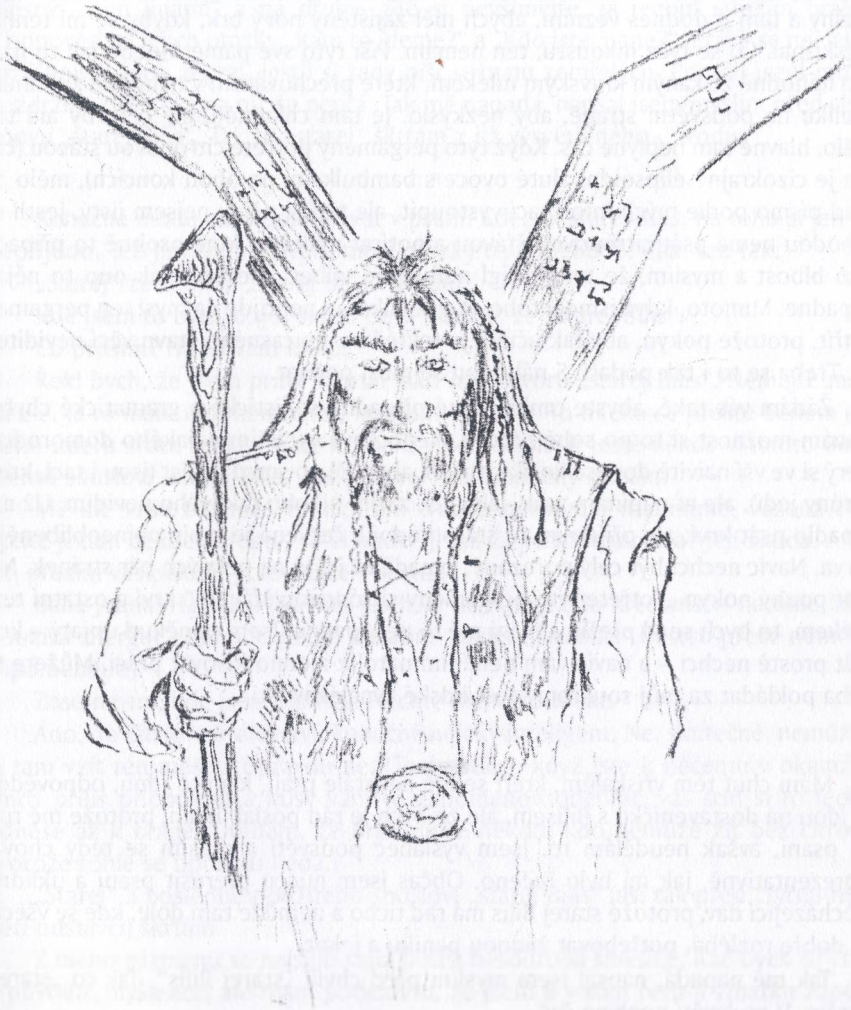
Takže od té doby střežím Bilisovu bránu. Z jediného důvodu. Že žádný důvod není.

* * *

Buďte si jisti, že i když já na rozdíl od vás tou branou nikdy v budoucnu neprojdu, je poněkud deprimující, když kolem mě procházejí každý den statisíce zraněných, nemocných a úpějících stvoření s nezdravou barvou pleti. Ne že bych si chtěl stěžovat. On je na můj vkus v Bilisově království moc zatuchlý vzduch, ale to vy nikdy nebudete moci potvrdit ani vyvrátit, protože v době svého pobytu tam už nebudete dýchat. Jsem pokud vím jediný, kdo vstoupil dovnitř zaživa.

Nedávno došlo k administrativní chybě a jakéhosi zmateného mnicha přinesly Bilisovy husy k bráně s brašnou plnou pergamenů, kterou jsem mu okamžitě zaba-





vil (dobře že mě sem Trpasličí král postavil; takové věci se dovnitř nosit nesmějí). Brk jsem, netroufaje si dotknout se Bilisových posvátných hus, vytrhl strace, již jsem přivábil na svou měděnou brož vykládanou rubíny, kterou mi Bilis daroval, zřejmě proto, abych mu nedělal ostudu. Pro jistotu jsem straku strčil do mnichovy brašny a tam ji dodnes věznim, abych měl zajištěný nový brk, kdyby se mi tenhle rozskřípal. Co se týče inkoustu, ten nemám. Píši tyto své paměti (nebo jak to nazvat) náhodně získaným kravským mlékem, které přechovávám v náhodně získaném kbelíku na podsvětní straně, aby nezkyslo. Je tam chladněji, ale o to by ani tak nešlo; hlavně tam neplyne čas. Když tyto pergameny potřete citrónovou šťávou (citrón je cizokrajné elipsoidní žluté ovoce s bambulkami na obou koncích), mělo by snad písmo podle mých informací vystoupit, ale teď si nějak nejsem jistý, jestli se náhodou nemá psát citrónovou šťávou a potírat mlékem. Mně osobně to připadá jako blbost a myslím, že tenhle fígl nefunguje vůbec. Ale co, však ono to nějak dopadne. Mimoto, když jsme u toho, stejně nikomu nepřijde na mysl ten pergamen potřít, protože pokyn, aby tak učinil, je taktéž za současného stavu věcí neviditelný. Třeba se to i tak podaří. S náhodou se musí počítat.

Žádám vás také, abyste omluvili mé případné stylistické a gramatické chyby; nemám možnost si to po sobě přečíst. Nedočkavě vyhlížím nějakého domorodce, který si ve vší naivitě donese košík citrónů, aby měl po smrti co jíst (jsou i tací, kteří citróny jedí), ale ať napínám zrak, jak chci, zatím nikoho takového nevidím. Už mě napadlo psát krví, ale přijde mi to staromódní a červená je moje nejneoblíbenější barva. Navíc nechci být celý pořezaný, vypadá to ještě na pěkných pár stránek. Napsat pouhý pokyn „Potřete tyto pergameny citrónovou šťávou!" krví a ostatní text mlékem, to bych snad přežil, ale ani mě to nenapadne. Jsem poněkud upjatý – krví psát prostě nechci – a navíc vám nemíním natolik zjednodušovat práci. Můžete to třeba pokládat za můj soukromý test lidské vynalézavosti.

* * *

Mám chuť těm vřískalům, kteří se mě neustále ptají, kam to jdou, odpovědět, že jdou na dostaveníčko s Bilisem, ale že bych je rád poslal jinam, protože mě ruší při psaní, avšak neudělám to. Jsem vyslanec podsvětí a musím se tedy chovat reprezentativně, jak mi bylo řečeno. Občas jsem nucen přerušit psaní a uklidnit procházející dav, protože starej Bilis má rád ticho a nemůže tam dole, kde se všechno dobře rozléhá, potřebovat žádnou paniku a jekot.

Tak mě napadá, napsal jsem myslím před chvílí „starej Bilis". Tak to „starej" škrtám. V podsvětí neplyne čas.

* * *

Jo, jo, starej Bilis. Možná ho znáte pod jinými jmény, třeba Nuatha, Llud nebo i jinak. Rádi byste se zeptali, jak vypadá, což? Tak to nevím. Svítilo tam sice pár

pochodní, ale on byl zrovna ve tmě. Nemá rád světlo, starej Bilis; zřejmě ho píchá do očí, pokud ovšem vůbec nějaké oči má.

Á, zase ti panikáři. Kéž bych měl inkoust! Uvažuji, že se přece jen odhodlám obětovat trochu krve a napíši na jeden ze zabavených svitků „Do podsvětí ke králi Bilisovi, kam jinam!" a na druhý „Mě si nevšímejte, já jenom strážím bránu." v odpověď na jejich otázky „Kam to jdeme?" a „Kdo jste, pane?". Právě se mě jakýsi drzý holobrádek zeptal, jestli si tady píši seznam zemřelých. Poradil jsem mu, ať nezdržuje provoz a na nic se neptá. Tak mě napadá, napsal jsem myslím před chvílí znovu „starej Bilis". Tak to „starej" škrtám z již vysvětleného důvodu.

* * *

Konečně mohu zase pokračovat v psaní. Kdepak starej Bilis, na toho si jen tak nepřijdou. Ten jim žádné připitomělé otázky trpět nebude. Cha, ten tak.

„Starej" ze spojení „starej Bilis" škrtám.

Kde jsem to byl? Jo, jo, škrtal jsem „starej" ze „starej Bilis".

Co prosím? Na to vám kašlu!

Řekl bych, že jsem právě napsal jako na potvoru „starej Bilis". Nemějte mi to za zlé, já to mám mnohem těžší, nevidím, co píšu. To mléko se prostě během jednoho úderu srdce vsákne a už ho není vidět. Napíši-li ještě někde v tomto dokumentu sousloví „starej Bilis", pak „starej" automaticky škrtám.

Mě ale vaše bláznivá tetinka ani trochu nezajímá, rozumíme, vážená?! No určitě ji tam někde najdete, to si buďte jistá! Že ještě neumřela? Její škoda. A teď už, prosím vás pěkně, pokračujte v sestupu.

Bába jedna! Herbilis! (Nevím, jestli se už nerozšířilo křesťanství natolik, že se používá „hergot", ale pochybuji; půvabné zaklení „herbilis" lidstvo přece nemohlo zapomenout!)

Zase nevím, kde jsem skončil. Nechte mě vzpomínat.

Áno, do Bilisova království, konečně nějaký inteligent. Ne, skutečně, nemůžete si tam vzít ten měšec, opravdu ne. (To se stává, když jste k něčemu v okamžiku smrti příliš připoutáni a husy vám to zapomenou odebrat: váš stín si to leckdy odnese až k bráně. Doufám, že brzo umře někdo, kdo nemůže žít bez citrónů, protože tohle se opravdu nedá.)

„Starej" z posledně použitého sousloví „starej Bilis" (asi tak před čtyřmi nebo pěti odstavci) škrtám.

Z mého záznamu se myslím stala jakási nesourodá směsice. Rád bych se vrátil k původní myšlence, ale mám podezření, že jsem ji v tom řevu a zmatku zapomněl. Zdá se, že zas vybuchla nějaká sopka nebo co. Přílivová vlna říkáte? No co, jednou tam musíte všichni. Takže tudy prosím do Bilisova království. Ještěže tě už nikdy neuvidím, chlape. Já? Né! Opravdu jsem nic neříkal, jen pěkně pokračujte v sestupu a ničím se nenechte vyvést z míry.

Tak tedy: byl to tenkrát takový divný podzimní den. Po návsi se prohánělo suché listí a oblohou plula šedivá mračna zvláštních tvarů. Vítr je pozměňoval a odnášel do dáli. Bylo to mé první seznámení s během věcí: všechno, co v životě uděláme, je nevratné. Lze jen určitý čin zaretušovat jiným činem, ale přesto to není to samé jako zaretušovaný čin vůbec neudělat. Stejně jako ty mraky, odnášené větrem do dalekých končin, kam nesahá lidské poznání, nás čas unáší, až jednou skončíme za Bilisovou branou. Nebo spíš skončíte, protože já jsem se v tom směru s Bilisem dohodl a strážím teď jeho bránu. Za odměnu jsem nesmrtelný a nikdy nebudu muset do jeho království vstoupit. (Taky že mě tam podruhé nikdo nedostane.)

Můj život byl ze všech možných i nemožných hledisek neobyčejně obyčejný. Měl jsem dva rodiče, bydlel jsem v chatrči a máma mě strašila vyprávěním o krutosti Sasů, když jsem nechtěl pracovat. No, nebyl jsem zas tak úplně obyčejný. Nemarnil jsem volný čas běháním po venku, spíše jsem jej využíval k přemýšlení, alespoň od doby, kdy jsem ze všeho toho chaosu okolo začal mít rozum. A práce! Ach ta práce! Otec mě neustále zaměstnával a nutil, abych mu pomáhal, což jsem sice činil, ale jen s krajní nelibostí. Konečně si mě v sedmi letech našlo štěstí: začal mě učit jistý podivínský kronikář. Rodiče by si nemohli dovolit poslat mě na studia do Eboraca, ale tento stařec mě učil zadarmo, a tak to otec trpěl v naději, že budu alespoň žít lépe než on, který dobýval denní chléb v potu tváře pod zemí – jako horník v nedalekém cínovém dole. Možná že mě tento fakt později ovlivnil při volbě povolání. Skutečně, vždy jsem bytostně nesnášel zemské hlubiny. Otec mě občas brával do dolu s sebou a ty dny jsem přímo nenáviděl. Proto jsem si zařídil, abych nemusel navěky hnít v Bilisově království. Mám sice jen omezenou volnost pohybu (musím být zároveň v obou světech), ale nestěžuji si. Co se týče stínů a jejich nářků, mohl bych si zacpat uši, ale to by bylo nezdvořilé a navíc není v mých silách zároveň psát a zacpávat si uši. Vatu jsem doposud u nikoho nezajistil. A já jasně poznám, co je stínové a co ne, takže stínům včas vše hmotné odeberu. Jenže oni většinu věcí beztak ztratí dřív, než vůbec k bráně dorazí, protože mají strach a ten převládne nad jejich připoutaností k hmotným předmětům, takže je při letu k bráně obvykle upustí. Podle mých informací díky tomuto jevu vzniklo úsloví, že něco „spadlo z nebe". Nepotřebné zabavené věci jsem donedávna zahazoval do blízké propasti, ale teď už si většinu nechávám. Asi navzdory daru věčného mládí stárnu nebo co. Jde na mě nostalgie.

To jsou davy a davy mrtvých! Kde se to hrome všechno bere? Mám příkaz zavřít bránu, jakmile chvíli nebude nikdo procházet, a pak ji zase otevřít, až se někdo dostaví, ale to se nestalo, co jsem tady. A tak tu prostě stojím, ležím, klečím či sedím na rozhraní, popřípadě jen tak pro udržení kondice klušu na místě nebo sem a tam

mezi veřejemi brány (je dost široká). Jen tak mezi řečí, schválně jsem si všímal, jestli náhodou ta polovina těla mimo podsvětí nestárne, ale ne, je to v pořádku.

Takže jsem se učil číst, psát a počítat u kronikáře, jehož jméno si, jak už asi tušíte, nepamatuji. Vzpomínám si jen jeho oči. Byly takové tmavě hnědé, upřené a nehybně zírající, jakoby skleněné, stejně jako oči vycpané sovy, která seděla na bidýlku v jeho domě. A, když o tom tak přemýšlím, ještě další podobnost s touto sovou by se našla: měl vždy rozčepýřené vlasy, stejně jako ona peří.

Byl jsem pilný student. Za několik let jsem vstřebal spoustu vědomostí. Když jsem uměl číst a psát, začal mi kronikář vštěpovat i základy historie a zeměpisu. Otec však nechtěl nic ponechat náhodě a dal mě do učení ke svému bratrovi – ševci. Tomu jsem ale vytrvale utíkal za svým kronikářem. Svěřoval jsem se starému muži se všemi svými potížemi. Toho dne, kdy jsem mu řekl, že mě otec nutí pomáhat jeho bratrovi a učit se od něj, zašel za rodiči a měl s nimi dlouhý pohovor, ke kterému jsem pochopitelně nebyl přizván a který jsem pochopitelně celý vyslechl za dveřmi. Můj mistr otci vysvětlil, že mám skvělou budoucnost, neboť mi učení opravdu jde, a že musím využít ke studiu co možná nejvíce času. Víckrát jsem k ševci nemusel.

Jednoho dne, měl jsem tehdy patnáct let, mi kronikář sdělil, že odcházím studovat do Eboraca, kde bude mé vzdělávání dokončeno. S rodiči už vše domluvil, a tak jsem se vydal na cestu, vybaven jeho doporučujícím listem a váčkem zlaťáků. Ano, váčkem zlaťáků. Při rozloučení jsem mu v slzách děkoval, že mi dal peníze na studia. Byl jsem mu nepopsatelně vděčný, i když jsem si vlastně tenkrát myslel, že má sklep plný pokladů a jeden měšec zlaťáků pro něj není žádná suma. Dnes vím, že to byl chudý muž a toto byly jeho úspory, aby mohl klidně dožít. A on mi je prostě dal na zaplacení studií. Riskoval kvůli mně, že bude muset jít na stará kolena po žebrotě.

V Eboracu jsem studoval dalších šest let dějepravu, zeměpis, filosofii a hudbu (už jsem po jednom procházejícím stínu poslal Bilisovi žádost o lyru). Po skončení studií jsem si našel velice slibné zaměstnání jako tajemník jednoho bohatého kupce. Vydělával jsem za rok pomalu víc, než otec vydělal za celý život. Bylo načase; otec stárl a chřadl (byl o patnáct let starší než matka, pokud se nemýlím). Posílal jsem rodičům i kronikáři peníze. Starý muž je zpočátku odmítal, ale já se odmítnout nenechal. Občas jsem se do rodné vísky zajel podívat.

A léta ubíhala, jak je jejich zvykem. Koloběh dní sdružených do měsíců a měsíců sdružených do roků se zdá nekonečný, ale pak si jednoho dne člověk zčistajasna uvědomí, že stárne. Bylo mi třicet. Otec zemřel a matka se zahalila do rezignace jako do černého smutečního šatu. Přestala cokoliv od života čekat. Cítil jsem, že je mou povinností ji teď navštěvovat častěji. Ty návštěvy mi ale nepřinášely

žádnou radost. Ačkoli jí ještě nebylo ani čtyřicet let, stala se starou ženou. Zestárl totiž její duch. Doslova mi chřadla před očima, jako chrpa na podzim. Jednou jsem jí navrhl, jestli se nechce znovu vdát, neboť jsem si přál, aby věděla, že se rozhodně nemusí cítit vázána mnou a že by její sňatek ani v nejmenším nezměnil náš vztah. Tenkrát mě v hněvu udeřila, poprvé a naposled, pokud se pamatuji.

Dlouho jsme spolu mluvili. Vysvětlil jsem jí, že jsem k otci necítil lásku, spíše vděčnost a respekt. Ona ho milovala. V tom jsme se lišili a ač jsme si i nadále zůstali velice blízcí, stála mezi námi určitá zeď, citlivé místo, kterého se nebylo radno dotýkat. Já jsem nechápal její bezmeznou lásku, ona nechápala, že jsem otce nemiloval. Postupně, ale nezadržitelně se měnila z ještě stále okouzlující ženy ve stín a zanedlouho se i ona odebrala do Bilisových slují.

Potom přišla ta osudná cesta. Můj pán se osobně vydal s nákladem šperků a drahocenných zrcadel na sever, kde jej chtěl výhodně prodat tamějším šlechticům. Na pustých vřesovištích, kde jsme se nemohli dovolat pomoci, nás přepadli jezdci. Neměli erby. Snad to byli lupiči nebo renegáti, možná družiníci nějakého loupeživého rytíře, možná žoldnéři, nevím a vcelku na tom nesejde. Bylo jich mnoho. Samozřejmě že můj pán najal ozbrojený doprovod, ale když naši ochránci viděli, kolik je útočníků, obrátili koně, dali se na útěk a nás nechali jezdcům napospas.

Nevěděl jsem v tu chvíli, co dělat. Nejsem bojovník. Ale nečinně čekat na smrt, to jsem nechtěl. S vozem bychom jim nikdy neujeli ani bychom se jim neschovali. Ani vypřáhnout koně a prchnout na nich nepřicházelo v úvahu, jezdci by dávno byli u nás, než bychom to stihli. Přemáhaje paniku jsem navrhl svému pánu, abychom se pokusili utéct pěšky. Kdybychom byli dostatečně rychlí a brzy se někde skryli, měli bychom šanci. Ale obchodník odmítl. Prosil jsem ho, ať jde se mnou. On se rozhodl zůstat a bránit se zbraní v ruce svůj náklad. To bylo šílenství. Jak mohl odolat té hordě černě oděných mužů, která se na nás hnala, s pouhou dýkou? Ještě jednou jsem se pokusil ho přesvědčit, on však znovu odmítl. Tak jsem seskočil z vozu a utíkal pryč. Rychlým pohledem před rameno jsem zjistil, že obchodníka obklopili a bez milosti zabili, přestože jsem ho slyšel vyjednávat dřív, než použil dýku. Několik útočníků se rozjelo za mnou. Co se dělo pak, to už víte. Pokud to náhodou nevíte, došlo ke ztrátě prvního pergamenu nebo výpadku vaší paměti. Obklíčovali mě a já se jim snažil uprchnout. Náhle jsem spatřil kdesi vpředu kužel světla a rozběhl se co nejrychleji k němu.

Světlo mi vlilo nové síly do žil. Prokličkoval jsem mezi jezdci a doběhl ke zdroji podivné záře. Před mýma očima se otvírala jeskyně, z níž se linulo to bledé světlo. Hlasy jezdců se ozývaly neurčitě, jakoby z velké dálky nebo přes zeď. Tu se mi zjevil jakýsi podivný skřet s lucernou, v níž hořel bílý plamen, a děl: „Zadrž, ó poutníče, neboť došel jsi na sám konec cesty. Zde totiž, před tvými zraky, jestiť brána

do Onoho světa, do království mého pána Bilise. Ten mě poslal, abych ti předložil návrh. Mužové, kteří tě hledají, tě zanedlouho najdou a zhubí. To se však nestane, pokud půjdeš se mnou a vyslechneš nabídku mého pána: buď setrváš v jeho temné říši, kam by ses, přísahám při samotném Bilisovi, stejně za několik málo okamžiků dostal, nebo jeho návrh, který ti sám přednese, přijmeš." To mi připadalo poctivé. Nechal jsem se skřetem vést a předstoupil jsem před Bilise.

* * *

„Proč právě já mám strážit bránu podsvětí?" otázal jsem se ho, když mi vyjevil, co ode mne chce a jaká je odměna.

„Popravdě řečeno sám nevím," odpověděl mi bez jakékoli obřadnosti ze tmy, která ho halila jako roucho. „Prostě mi připadá, že jsi na to ten pravý." A tak se stalo, že hlídám bránu do podsvětní říše.

* * *

Promiňte mi, že jsem tuto prachobyčejnou a zřejmě i nudnou historii začal tak (podle mě) dramaticky a dopustil se na vás menšího podvodu. Pokud jste čekali něco napínavějšího, je mi to líto; já jen chtěl, abyste si spis dočetli až do konce, i kdyby to mělo být jen proto, že (marně) čekáte, jestli se to třeba zase nezlepší.

Zanedlouho se pokusím tyto memoáry nenápadně připevnit k ocasním pérům některé z neopatrnějších Bilisových černých hus v naději, že jim pergameny někde ve vzduchu upadnou a najdou je lidé dost nápaditi nebo šílení, aby je potřeli citrónovou šťávou. Víc toho už nenapíši. Myslím, že o mně již víte vše, co o mně vědět potřebujete, a možná dokonce mnohem víc. A i kdyby ne, nedá se nic dělat. Jakési páchnoucí, zpustlé, zarostlé a pravděpodobně i zablešené individuum, klopýtající do podsvětní říše starýho dobrýho Bilise, mi právě, nerespektujíc svou nehmotnost, převrhlo kbelík s mlékem.

ilustrace Víťa Staufčík

Knihkupectví GERALT oznamuje svým zákazníkům,
že od 1. dubna bude sídlit v nové,
prostornější prodejně
na Střelniční ulici poblíž Masarykova náměstí
v centru Ostravy.

Čas rytířů

1. část

Zdeněk Žemlička

Po noční bouři byla písečná pláž plná řas a vyplavených mořských živočichů, škeblemi počínaje a červenými humry konče. Ledový severní vítr v prudkých poryvech fičel od vodní pláně a hnal na pobřeží stále ještě vysoké vlny, jež s divokým syčením zalévaly zašedlý písek. Po pročištěné obloze se jako hejna draků hnala rozervaná mračna, neustále měnící tvar a dosud hrozící sněhem nebo studeným deštěm. Slunce se jimi prodíralo jen obtížně a po neklidné hladině obrovskou rychlostí běžely střídající se pásy světla a stínů. Jaro přišlo předčasně a zima se nyní snažila vrátit svou vládu nad krajem.

Vlkava a Vojen se vytrhli ze sbírání lastur a rudých mořských raků a zaposlouchali se do tesknéhо skučení větru. Zdálo se jim, že slyšeli i něco jiného, co sem nepatřilo. Stáli na břehu jako dvě sochy z kamene, nehybní a zaujatí podivnými zvuky, jež jejich uším zněly naprosto cize. Tum... tum... tum... a tak pořád. Bylo v tom cosi hrozivého a temného, až jim po zádech přebíhal mráz. To přece nemůže být zvuk moře. Nesło se to ze západu, avšak právě tímhle směrem jim výhled clonila vysoká písečná duna. Rozechvělý Vlkava vkročil do příboje, aby se tam podíval, ale okamžitě se vrátil.

„Rychle pryč! Za tu dunu!" vykřikl na svého druha a oba mladí bojovníci se běželi schovat. Nyní jen opatrně a se sevřenými hrdly vykukovali za keřem na moře.

„Co je?" zašeptal Vojen. „Co jsi viděl?"

„Loď, člověče. Obrovská loď. Větší než náš drakkar."

„Loď přece nevydává takové zvuky," podivil se Vojen.

„Tahle ano. Mlč a dívej se."

Vlkava ještě vrhl starostlivý pohled jižním směrem. I zde se táhl vysoký písečný přesyp a právě za ním se skrýval jejich náčelník Krutoboj s celou posádkou a drakkarem. Po bouři byly některé části lodi poškozené a bylo třeba je opravit, proto přistáli u břehu a snažili se škody napravit. Vlkava doufal, že nikoho z mužů nenapadne vylézt na vrcholek duny přímo proti obloze. Vojen zatím napjatě sledoval vodní hladinu. Tum... tum... tum... blížilo se to. Mladíci se instinktivně přikrčili.

„To je, tuším, buben," ozvalo se za nimi.

Rychle se ohlédli. Vojen sáhl po sekeře, ale Vlkava poznal hlas svého náčelníka. Krutoboj dřepěl kousek za nimi a lehce se usmíval. Neměl na sobě zbroj ani přilbu, a tak se mu podařilo připlížit se naprosto neslyšně. Tenhle hřmotný bojovník vždy udivoval ostatní svojí hbitostí, obratností a schopností pohybovat se tiše a pružně jako kočka. Nebyl vysoké postavy, spíše střední, leč svalnaté se širokými rameny a silnýma nohama. Jeho kroky všem připadaly těžké a pohyby nemotorné. Když však chtěl, jako mávnutím čarovného proutku se z něho stal stín.

Nebyl to ošklivý muž, ale jeho vrásčitý hladce vyholený obličej, lemovaný tmavě hnědými a již prošedivělými vlasy, vypadal drsně a na první pohled bezcitně. Jen ti, kteří ho dobře znali, věděli, že jeho zevnějšek klame a že pod maskou tvrdého chlapa, jímž ovšem bezesporu byl, se skrývá citlivé jádro. O tom však svědčily pouze jeho živé šedomodré oči, z nichž občas zablýsklo lidské teplo. Většina lidí jej však nevnímala a všímali si jenom osmahlé zarputilé tváře.

„Co je to buben?" zeptal se Vojen.

„Buben? Jak bych ti to vysvětlil... prostě dutý válec, třeba ze dřeva, asi jako vykotlaný strom, na obou koncích potažený napnutou kůží. Do té kůže se buší a vydává to takovéhle dunivé zvuky. Tu loď už jsem zahlédl a musíme se mít na pozoru. Hele, tam."

Plavidlo se skutečně objevilo. Bylo obrovské, monumentální a při pohledu na něj se chlapci ještě více skrčili. Nebylo otevřené jako drakkar, nýbrž mělo nahoře palubu a navíc ještě vyvýšenou záď a příď. Trochu připomínalo obchodní koggu, avšak bylo delší a snad i vyšší. Z otvorů v podpalubí čněly na obou stranách dvě řady vesel, jež se pohybovala v rytmu bubnu. Tum... tum... tum... tum... nahoru, dopředu, dolů, zabrat. Kromě tohoto vybavení měla loď ovšem dva stožáry s plachtami, ty však byly nyní skasané, neboť nevál příznivý vítr.

Na palubách se pohybovalo několik mužů ve zbroji. Ale jaká to byla zbroj! Mimo kroužkového nebo šupinového brnění měli ti bojovníci na ramenou a prsou těžké ocelové pláty, opatřené trny, železné chrániče na loktech a kolenou a na hlavách přilby, které chránily hlavu ze všech stran včetně obličeje. Jedinými otvory byly malé dírky v místě úst a úzký průzor pro oči. Na rukou měli ocelí chráněné rukavice. Mimo to někteří drželi štíty s výrazným znakem kříže a všichni byli ozbrojeni dlouhými meči.

Chlapcům se zatajil dech. Na těch podivných válečnících bylo něco nelidsky krásného a zároveň děsivého. Ani jeden z mladých pirátů si vůbec nedokázal představit, že by některé z těchto ocelových monster mohl přemoci.

Vlkava pohlédl na Krutoboje. Náčelníkova tvář se mračila a vyjadřovala neklid.

„Tak už jsou tady," zašeptal a oči se mu přimhouřily do dvou tenkých štěrbin. Mladí bojovníci měli dokonce dojem, že se trochu zachvěl.

Neuspořádaný houfec rozezlených mužů se zaraził několik desítek kroků od řad Krutobojových válečníků. Dav se vlnil a přeléval jako rozbouřená voda a zatím z něj létaly pouze zuřivé nadávky a nenávistné výkřiky. Luky už byly napnuté a šípy na tětivách, oštěpy připravené k vrhu, ruce pevně svíraly sekery a meče. Dopředu vystoupil rujanský náčelník. Cítil převahu nad těmito zmatenými lidmi, avšak raději se chránil štítem.

„Kdo jste a co chcete?!" zvolal.

„To se ještě ptáš, bídáku?!" zařval popuzeně jakýsi chlap, svírající v dlani těžkou válečnou sekeru. „Vrať mi moje dítě!"

Přestože byl ozbrojen, vypadal spíše jako sedlák, než jako válečník. Postava sice svalnatá, leč sehnutá dřinou, do rukou zažraná špína a plandavý oděv z režné látky. Tak vypadali všichni a působili ubohým dojmem. V tom, že si troufali na daleko lépe vycvičené a vyzbrojené piráty, však bylo cosi úctyhodného, i když se zdálo, že jejich odvaha pramení z čirého zoufalství. Krut zachmuřeně potřásl hlavou.

„Nevím, o čem mluvíš. Je mi líto, ale nemám u sebe žádné dítě. Co se vůbec stalo?"

Mezi neznámými to zahučelo a ozvaly se dvě či tři nesrozumitelné kletby. Jejich mluvčí je však zdviženou paží uklidnil a vystoupil Rujaňanům vstříc.

„Ozbrojení muži v brnění přepadli naše děti, které si hrály na pláži. Jeden chlapec se bránil a je těžce raněn. Ostatní děti utekly kromě malé holčičky, kterou ti lupiči unesli. Co o tom víš, vikingu, a jak nám dokážeš, že v tom nemáš prsty?"

„Přísahám při samotném Svantovítovi, že nejsem viking," zavrčel Krutoboj. „Jsem opravdu pirát, ale s těmi severskými vlky nemám věru nic společného. Cožpak nepoznáš, že jsme Slované jako vy? Nikdy bych neobrátil meč proti vlastní krvi. A dítě bych neunesl ani nejhoršímu nepříteli, natož abych nějakému ublížil. Jestli chcete, můžete prohledat náš tábor, loď i celé okolí, ale bude to ztráta času."

Vůdce příchozích sklonil sekeru a přistoupil blíže.

„Kdo tedy jsi? Když nejste vikingové, proč máte dračí loď?"

„Jmenuji se Krutoboj a to by ti mělo stačit, člověče. Mé jméno znají mnozí včetně Dánů, ti se ovšem před ním třesou hrůzou. A drakkar máme proto, že to je nejlepší plavidlo, jaké lze získat."

Muž překvapeně couvl a oči se mu rozšířily.

„Ty... ty jsi... Krutoboj?" vykoktal ze sebe a jeho tvář ožila. „Hej, bratři, nechme toho! To je mstitel z Rujany!"

Mezi příchozími vypuklo nadšení. Schovali zbraně, tísnili se kolem Rujaňanů a tiskli jim vroucně ruce. Jejich vůdce se hrnul ke Krutovi a bouřlivě jej objal. Náčelníka napadlo, že v pravdivost jeho výpovědi uvěřili s až neskutečnou naivitou.

Jméno. V některých případech se z něj stává kouzelné slůvko, otvírající lidská srdce. Záleží na tom, kdo je za ním. Jsou jména připomínaná s láskou, vírou a nadějí, často šeptaná ve skrytu, a přece znovu a znovu vzývaná jako bojové heslo. A jsou jména nenáviděná a proklínaná až za hrob. A leckdy jim náleží obojí. Krut věděl, že patří mezi takové.

„Jmenuji se Branimir," řekl vůdce. „Jsme Volyňané."

Náhle se davem válečníků prodrala žena. Při pohledu na ni zamrazilo Krutoboje v zádech. Její vytřeštěné oči, rozcuchané vlasy a napětím strhaná tvář, to vše budilo dojem, že nemá daleko k šílenství. Šla nejistým krokem, jako by se každou chvíli měla zhroutit. Její prsty, hubené a kostnaté, se jako paráty sevřely na náčelníkově drátěné košili tak silně, že z nich vytryskla krev. Branimir se ji snažil odtrhnout, leč marně. Držela se jako klíště a zoufalým pohledem se přisála ke Krutovi, který se pokoušel zachovat klid. Vůbec to však nebylo snadné. V těch očích hořelo to nejčernější zoufalství, jaké si lze představit.

„Vrať mi mé dítě," zaúpěla. „Pro... prosssím... vrať mi..."

Zuby jí jektaly v neovladatelném třasu. Rozeštkala se a hystericky tloukla čelem o kroužkové brnění na hrudi rujanského náčelníka, až si rozdírala kůži do krve.

„Ne, Jarko, ne," šeptal Branimir. „On nemá naši dcerušku."

Jakoby nevnímala, svírala dráty osníře dál, lámajíc si o ně nehty. Její chraptivé vzlyky už rušil jen hukot mořského příboje, neboť muži ztichli.

„Co chceš, ženo?" zeptal se chvějícím se hlasem Krutoboj. „Já opravdu nemám tvé dítě. Ale možná tuším, kdo to udělal. Plula tady veliká loď s rytíři."

Branimir zasténal a chytil se za hlavu.

„Pak je naše dcerka ztracena!"

Žena s vyhaslým pohledem pustila Kruta a paže jí bezvládně klesly. Její muž ji odváděl stranou, objímaje ji okolo ramen. Krutovi se kamsi do hrudi zabodl trn. Borek, který stál hned vedle, uslyšel, jak náčelník skřípe zuby. Znal ten nepříjemný zvuk a věděl, že se něco stane.

„Co je to vůbec za lidi, ti rytíři?" vmísil se do hovoru.

„Plulo jich tu v poslední době více," řekl zdrceně Branimir. „Jsou to rytíři Mečového řádu. Nemají manželky ani děti a žijí jen pro válku. Většinou míří někam na východ, kde prý dobývají nějaké území. Není nikoho, kdo by je mohl porazit. Jsou s nimi často i válečníci, kteří nejsou členy řádu, ale ti řádoví jsou nejhorší. Kradou úrodu a dobytek, chytají muže do otroctví a pak je používají jako veslaře. Už jsem slyšel, že kradou i děti, ale nevěřil jsem tomu. A teď..."

Hlas se mu zlomil. Sklopil hlavu, jakoby zažíval výčitky svědomí.

„Ale proč?" podivil se Krutoboj. „Na co jim jsou malé děti, když za ně nechtějí výkupné?"

„Prý je od malička vychovávají tak, aby z nich jednou vyrostli fanatičtí služebníci řádu," vysvětloval Branimir. „Jde jim hlavně o chlapce, ale mají tam i ženy a dívky, které jim slouží jako otrokyně."

Rujanský náčelník si mnul bradu a vypadalo to, že přemýšlí. Zkoumavě hleděl směrem k východu, kam zmizela rytířská loď. Zdálo se však, že váhá.

„Prosím," zasténala Jarka. „Zachraň naši dceru. Ty jediný to můžeš dokázat. Máš bojovníky, zbraně i rychlou loď. Prosím."

Krutoboj ještě chvíli otálel, avšak potom se mu v šedomodrých očích zablesklo. Rozhlédl se po své posádce. Tváře těch mužů hořely hněvem a touhou po boji.

„Tak co na to říkáte, vlci?!" vykřikl. „Zalezeme do úkrytu jako nějací zbabělci a nebo se zachováme jako muži? Co ty na to, Boryto? Už jsme spolu byli v lecjaké seči a vždy jsme zvítězili. Co říkáš, Bezpryme? Tobě přece kdysi Dánové také unesli synka, tak víš, jaké to je. Co si o tom myslíš, Domagoji? Sám jsi takové unesené dítě a svoboda je pro tebe vším. A co ty, Ščeku? I tebe jsem zachránil z otroctví. Nebo ty, Kyji? Tvá žena ještě neporodila a vikingové ji zamordovali i s jejím plodem. Co vy říkáte, Niklote, Mstislave, Čedragu, Chorive, Měšku? Nikdy jste nepoznali své rodiče, zlý osud vám je uloupil už jako dětem. Co vy, Glebe a Damire, staří druhové? Co teď uděláme?"

Chvíli bylo ticho, ale opravdu jen chvíli. Kyj, muž zjizvený v obličeji tak, že vypadal jako příšera, chňapl svoji mohutnou okovanou palici, jež byla jeho oblíbenou zbraní, zdvihl ji jako pírko a vydal zuřivý ryk. Zasmušilý Bezprym, na jehož tváři nikdy nikdo nespatřil úsměv, začal bušit sekerou do štítu. Domagoj, Niklot, Čedrag, Choriv, Měšek, Mstislav a další mladí bojovníci se k němu připojili a na břehu moře se rozlehl rachot, přehlušující hukot mořských vln. Dva staří mořští vlci Damir a Gleb se drželi za ramena a divoce křepčili.

„Boj! Boj! Boj!" křičel nadšeně Vlkava a jeho věrný druh Vojen mu přizvukoval. Borkovi svítily oči jako vlčeti. Netrvalo dlouho a válečný ryk se dral téměř ze všech hrdel Krutovy posádky. Jen jediný muž se toho nezúčastňoval, nýbrž stál stranou se smrtelně vážnou tváří. Boryta. Jeho ořechově hnědé oči s obavou sledovaly odhodlání ostatních, avšak neříkal prozatím nic. Náčelník zachytil jeho pohled a přistoupil k němu. Položil mu svoji těžkou ruku kolem ramen a odvedl ho kus stranou.

„Co se ti nelíbí?" zeptal se.

„Všechno, Krute," odvětil kysele Boryta. „Cožpak nevidíš, že se hrneme do záhuby?"

„Proč myslíš? Vedl jsem vás někdy špatně?"

„Vím, že ne. A oceňuji to. Jsi dobrý vůdce a vlastně ten nejlepší, ale tohle je jiná situace. Viděl jsi přece ty rytíře. U Svantovítovy kobyly, viděl jsem je taky a pořád mi běhá mráz po zádech. A slyšel jsi, co říkal Branimir. Jednak vůbec nevíme, kolik jich je. Nemůžeš usuzovat podle toho, kolik se jich zdržovalo na palubě, protože v pod-

palubí jich určitě dlelo mnohem víc. Nedivil bych se, kdyby jich na tak obrovské lodi byla třeba i stovka. A kolik je nás? Polovina nebo jen o málo více. Za druhé: ti chlapi jsou zakutí v železe. Takové brnění snadno neprosekneš. Za třetí: jsou jistě dokonale vycvičení. Chápu, co se ti honí v hlavě. Pohnulo to s tebou a nedivím se tomu. Mně také není lhostejný osud té malé, ale tohle je příliš velké sousto."

Krut mlčel a podle jeho zarputilého výrazu se dalo soudit, že svádí těžký vnitřní boj.

„Poslyš, náčelníku," pokračoval Boryta, „všechno se mění. Vpluli jsme do nové doby a ani jsme to nepostřehli. Chlubíme se starým vikingským drakkarem a zatím tady vidíme loď, proti které jsme úplní trpaslíci. A viděl jsi jejich výzbroj. Jsou všichni skoro stejní, jeden jako druhý. To není neukázněná tlupa rváčů, to jsou dokonale sehraní válečníci."

„Chceš tím říct, že my jsme neukázněná tlupa rváčů?! " vykřikl už trochu popuzeně Krutoboj.

„Ne, to ne. Chtěl jsem jenom říct, že jsme zvyklí s takovými rváči bojovat. To jsou vikingové a právě proto je porážíme. Oni bojují jenom pro lup, kdežto nás vede spravedlivý hněv a touha po svobodě. Ale nikdy jsme necvičili takový druh boje, jaký ovládají tito rytíři. Rveme se jako šelmy, ne tak oni. U nich ví každý, kde je jeho místo v řadě a co má dělat. Cožpak jsi před pár lety nemluvil s těmi Pomořany, kteří se postavili na odpor? Byl to masakr. A Obodrité, co povstali před třemi roky? Ti, kteří přežili, jsou dnes prodáváni na trzích s otroky a jsou to zlomení lidé. Věř mi, Krute, já je viděl. V těch jejich očích byla taková prázdnota, že... ech, raději nemluvit.

Budoucnost patří rytířům, ne nám. Nastal soumrak svobodných válečníků. V zemích Obodritů a Veletů se roztahují cizáci a zbylí Slované v těch krajích začínají mluvit německy nebo dánsky. Rujaňané byli skoro povražděni. Když se bouřili Rataři, Němci jim spálili úrodu. A teď jejich rytíři plují na východ. Chtějí tam dobýt další území, snad aby sevřeli do kleští Prusy, Polany a další svobodné národy. Polsko se zmítá ve sporech a válkách, Rus je rozdělena a znesvářena. A Němci? Přicházejí stále noví a noví a zabírají další kusy země."

„Dobře," zavrčel Krutoboj. „Možná to tak je. Já svoje nepřátele nikdy nepočítal. Ty jsi asi jiný. Ale já... my všichni jsme těm Volyňanům dali slovo. Máme snad teďka couvnout jako baby?"

„Ne, nikdy," ozvalo se za jejich zády.

Otočili se. Bezprym vyslechl přinejmenším část jejich rozmluvy. Z jeho zamračené tváře, zarostlé hustými plavými vousy, sálal příšerný hněv.

„Zloději dětí," zasyčel a svíral v dlani topor sekery tak silně, jako by jej chtěl rozdrtit na třísky. „Chci jejich krev, Boryto. A žádná zbroj je před touhle zbraní neochrání. Dost řečí, Krute. Vyrazíme!"

Loď vypadala zvláštně, až skoro neskutečně. Jako by ani nebyla vyrobena v tomto světě, nýbrž kdesi daleko. Nijak se nepodobala vikingskným drakkarům, slovanským veslicím ani obchodním koggám. Její dlouhý štíhlý trup měl v sobě cosi dravčího. A nebylo to jen tím, že na přídi jí vévodila soška mořského orla z podivného bílého kovu. Tmavý povrch pokrytý bílými runami, jež jakoby zářily z nejčernější noci, sálal hrozivou mocí. Plavidlo nemělo vesla. Říkalo se, že elfské lodi je nemají zapotřebí, neboť jejich majitelé vládnou živlům.

Elfové byli malí a dospělým Rujaňanům sahali asi po prsa, nejvyšší z nich snad po krk. Přesto jejich zjev naháněl hrůzu. V těch drobných štíhlých tělech, oděných do černých kůží a stříbřitě lesklých osnířů, se skrývala nesmírná energie. Ta se ovšem neprojevovala v síle, ale v rychlosti. Šikmé černé oči bez jakéhokoliv bělma neprozrazovaly žádné pocity a stejně tak jejich bledé trojúhelníkovité tváře.

Krutoboj se probudil. Připadal si otupělý a mžoural víčky, aby se úplně probral. Vlhký slaný vítr to udělal za něj, protože ho pálil v očích a vehnal mu do nich slzy. Udiveně se rozhlížel po akvamarínové vodní pláni. Byl to pouhý sen? Ano, sen, nic více. Jenomže ... co znamenal? Vždyť to byla zároveň vzpomínka. Už dávná. Z dětství.

Až za okamžik náčelníkovi došlo, že neleží ani nesedí. Stojí. A vestoje také spal. Nemohlo to trvat dlouho, zřejmě jen okamžik. Byl na svém obvyklém místě na přídi a vyhlížel vpřed vedle dračí hlavy. Náhle něco spatřil. Snad jenom koutkem oka.

„Stát!" vykřikl a muži u vesel pohotově zabrali na druhou stranu. Borytovi, který vyhlížel Krutovi přes rameno, chvíli trvalo, než pochopil důvod. Na pobřeží proti jasnému nebi čněla vysoká duna, vybíhající jako poloostrov do moře, a za ní stoupal k obloze sloup šedivého dýmu. Vzápětí spatřili i záď lodi, vyčuhující za okrajem písečného přesypu.

„Rychle ke břehu!" vyštěkl Krut rozkaz. Netrvalo dlouho a drakkar přistál. Bojovníci bez zaváhání skákali do vody a táhli plavidlo na souš. Záď cizí lodi jim zmizela z očí, ale všem bylo jasné, že nepřítel je nablízku, a tak se chovali naprosto neslyšně. Rychle se chápali zbraní a štítů, nasazovali si přilby a brzy zaujali na břehu sevřený útvar. Boryta na to s úžasem zíral a náčelník ho obdařil pyšným úsměvem. Ne, tito muži nepřítele rozhodně nepodceňovali. Chovali se přesně podle toho, co jim Krut během plavby řekl. Ti, kteří stáli v druhém sledu, si připravili luky a šípy nebo oštěpy. Kdyby na ně nyní rytíři zaútočili, Slované by mohli ustoupit a uniknout bez větších ztrát.

Krutoboj mlčky pokynul mladému Ščekovi a oba vyrazili k duně. Rychle a sehnuti přeběhli několik set kroků, jež je od vyvýšeniny dělily, a šplhali vzhůru. Na vrcholku rostlo pár nízkých plazivých keřů, ty však stačily, aby jim poskytly spolehlivý úkryt, takže se jejich hlavy neodrážely proti jasné obloze. Do jisté míry je chránilo

i zapadající slunce, jež zaplavovalo celý kraj nepříjemným růžovým svitem. Oba muži zalehli a Krut se rychle podíval na Ščeka. Mladíkovy oči se leskly vzrušením, ale choval se naprosto ukázněně, ačkoliv se dmul hrdostí nad tím, že si vůdce vybral na výzvědy právě jeho. Tím více se snažil neudělat ani nejmenší chybu.

Druhý náčelníkův pohled již sklouzl na druhou stranu přesypu. A strnul. To, co spatřil, bylo zkouškou nervů, jakou zažíval málokdy. On i Šček ztuhli v nehybné pozici. Snad deset kroků od nich seděl rytíř. Štěstím bylo, že ač ho zřejmě postavili na stráž, více jej zajímalo, co se děje v jeho vlastním táboře, než výhled směrem na západ. Kdyby dával pozor, musel by již dávno spatřit jejich drakkar, který by měl před sebou jako na dlani. Jeho zrak se však upíral na opačnou stranu a pravděpodobně už hodně dlouho. Kruta napadlo, že to s tou řádovou kázní nebude tak horké. Leč na úvahy nebyl čas. Ten muž se mohl každou chvíli otočit a pak by své druhy určitě stačil varovat.

Rujanský náčelník jednal tiše, ale rychle. Z pouzdra na vysoké kožené botě vytáhl podivnou zbraň. Byl to dlouhý tenký bodec podobný ševcovskému šídlu. Potom pokynul Ščekovi, aby zůstal na místě, a opatrně se plížil k nic netušícímu rytíři. Ten byl oděn do drátěné košile, na hlavě mu seděla válcovitá přilba a hruď i ramena mu chránil ocelový krunýř posetý ostrými špicemi. Bojovník se tak podobal spíš monstru než člověku.

Šček tajil dech. Cítil, jak mu srdce buší až kdesi v krku jako vyděšenému ptáčeti. Nikdy v životě dosud nebyl tak blízko takovému hrozivě vypadajícímu protivníku. Najednou mu celý tento podnik připadal jako nesmyslné šílenství, jako sebevražedný čin, který musí zákonitě skončit špatně. Co je to jenom napadlo? Cožpak mohou přemoci tyto železné muže? Násilím v sobě potlačil panickou touhu utéci.

Na chvilku, jen na nepatrný okamžik, se před jeho očima objevil obraz starý již skoro deset let. Pět mužů. Brutální tváře a zlověstné pohledy. A proti nim jediný člověk, ozbrojený pouze mečem a štítem. Krutoboj. Je sám, poněvadž Ščeka je spoután jako dobytče. Má být prodán na trhu. Pokolikáté už? Asi pošesté. Malý hubený chlapec, hříčka v rukou dospělých. I kdyby nebyl svázán, těžko by pomohl. Ostatně ani neví, kdo je ten muž, který se pětici surovců postavil do cesty. A jaké jsou jeho úmysly. Již tehdy ovšem tušil, že tento člověk je někým zcela jiným, než pouhým lupičem.

„Pusťte toho chlapce!"

Rozkaz ostrý jako břitva. Smáli se. Co je to za šílence? Ve skutečnosti byli šílenci oni. Šček si dodnes pamatuje na ten strašlivý úžas v jejich očích, když jeden po druhém umírali, nechápajíce, jak se to mohlo stát. Svého soka nebyli schopni ani zranit.

Šček znovu pohlédl na v oceli zakutého válečníka, avšak už ho vnímal jinak. Pocit strachu zmizel a jemu se chtělo smát. Krutoboj se k rytíři připlazil jako had, ani cinknutí zbroje nebylo slyšet. Jak to dělá, to mladík nikdy nechápal. Jako by on

a osnář tvořili jedinou bytost, schopnou dokonalé koordinace pohybů. Cizí bojovník možná na poslední chvíli vytušil nebezpečí a pootočil se, bylo však pozdě. Tenký hrot pronikl mezi kroužky brnění a zezadu zasáhl srdce. Z přilby se ozvalo jenom duté zachroptění a jinak nic. Rujaňan podepřel bezvládné tělo, aby se nezhroutilo, a začal hrnout písek za záda mrtvoly. Šček se pohotově připlížil a pomáhal.

„Dobře, chlapče," ušklíbl se náčelník, „Podívej, slunce už zapadá. Brzo bude tma a teď všechno záleží na tom, jestli tenhle strážný tady měl zůstat přes noc nebo jestli ho někdo přijde vystřídat. My tu každopádně počkáme."

Nyní již mohli bez větších obav pozorovat rytířský tábor. Kruta přitom zamrazilo v zádech. Jenom na břehu bylo asi sedmdesát chlapů obrněných ocelí a dalo se předpokládat, že jich je ještě pár desítek na lodi.Tedy celkem stovka, téměř dvakrát tolik, než Krutových bojovníků. Bylo by sebevraždou na ně přímo zaútočit, v tom měl Boryta pravdu. Ale rujanský náčelník se nemínil tak snadno vzdát. Prozatím ostražitě sledoval vše, co se dělo v táboře. Bylo to blízko, hned pod dunou, a tak slyšeli i hovor. Šček sice nerozuměl ani slovo, ale Krutoboj uměl německy dobře.

Uprostřed tábořiště hořely dva veliké ohně. U toho vzdálenějšího se na rožni peklo celé prase a někteří válečníci si odřezávali kusy masa a hltavě se jimi cpali. U bližšího se nic zvláštního nedělo, zato tam posedávalo nebo leželo několik spoutaných postav. Krutovi na nich stále bylo něco divného. Ale co? Marně o tom přemýšlel. Jakási hluboko zasutá vzpomínka se mu drala z podvědomí na povrch. Překvapeně zasykl, když vše pochopil. Nebyli to lidé. Dvě drobné ženy malé postavy seděly zády k němu, leč pak se jedna otočila bokem. Byla hezká, ačkoliv vypadala dosti hubeně, od lidských žen ji však odlišovaly špičaté ušní boltce a šikmé černé oči bez jakéhokoliv bělma. Měla dlouhé černé vlasy, jež jí spadaly na záda jako tmavý lesklý vodopád. Předpokládal, že ta druhá je stejná, i když jí odtud nemohl vidět do tváře.

„Co je to za ženu?" zašeptal užasle Šček.

Náčelník hned neodpovídal a strnule zíral dolů, jakoby spatřil zjevení.

„To není možné," vypravil ze sebe konečně. „Elfové. A já myslel, že už vyhynuli. Nevěřil jsem, že vůbec ještě nějací žijí. Vidíš toho malého štíhlého muže? To je elf. A ty ženy k němu patří také. Jen se pořádně koukni, chlapče. Možná jsou poslední, které jsi v životě spatřil. Kdysi prý žili v lesích ve Skandinavii, ale byli to i skvělí námořníci. Doba jejich moci a slávy je však nenávratně pryč. Ještě jako malý chlapec jsem v Arkoně spatřil jejich loď, ale pak už nikdy. Jejich osud je stejný jako osud rusalek. Lidé je hubí, jakoby představovali nějaké zlo."

Krutoboj zmlknul a Ščekovi připadal poněkud duchem nepřítomný. Jeho šedomodré oči těkaly sem a tam, trochu lesklé a snad zvlhlé. Muži zpravidla potlačují slzy.

„A tamhle, tamhle," zašuškal náhle vzrušeně mladík. „Není to rusalka? Má... má tak nádherné vlasy. Jako oheň."

Náčelník zavrtěl hlavou. Po jeho vrásčitém obličeji se mihl stín.

„Ne, ne, asi ne. I když... je to zvláštní. Něčím rusalky připomíná, jenže to by byla mnohem krásnější. A vyšší a štíhlejší. Ach, chlapče, kdybys někdy viděl opravdovou vílu, tak bys věděl, že nic krásnějšího už nikdy spatřit nemůžeš. A přece se našli lidé, kteří tu nádheru dokázali vraždit a... ale nic. Je lepší to nechat spát."

„A tamten... pohleď," šepotal Šček. „Má to špičaté uši, jenomže na elfa je to moc malé. Teď se otáčí... fuj, ten je ošklivý."

„Skřítek," zašklebil se Krut. „Žije v jeskyních a pod převisy skal nebo si dělá díry v zemi. Svantovítova kobylo, kde se tady ti tvorové vzali? Vidíš toho nemotorného kolohnáta s hubou od ucha k uchu? Hejkal, chlapče, hejkal. Ale co..."

Náčelník se zarazil a ohromeně zíral doprostřed skupinky. Byl mezi nimi člověk. Menší, trochu obtloustlý a s vyholeným kolečkem na hlavě, oblečený v dlouhé šedé kutně. Mnich. Co tady dělá mnich? A proč je spoutaný? To už rytíři zotročují i křesťanské mnichy? Takové otázky mu vířily hlavou. Nevěděl si s nimi rady až do chvíle, kdy před skupinku zajatců přistoupili tři rytíři.

Jeden z nich sňal s hlavy přilbu a Šček doslova zalapal po dechu. Nikdy v životě nespatřil tak nádherného muže, který by ho svým zjevem zároveň tolik odpuzoval. Světlé vlasy mu ve třpytivých vlnách splývaly na ramena, plavý vous byl jemně nakadeřený a tvář měla dokonale souměrné rysy. Vypadala jako vytesaná z mramoru a podobala se antické soše. I na Krutobojovi byl patrný údiv. V tom muži však nebylo zhola nic zženštilého. To, co v chlapci vzbuzovalo onen odpor, byl spíše děsivý chlad té krásy.

„Jsem Arnulf Krásný, mnichu," řekl německy. „Možná už jsi o mně slyšel. Jsem komturem Mečového řádu. Jaké je tvé jméno?"

Mnich zvedl hlavu a až nyní bylo vidět podlitinu pod levým okem a rozbité rty se strupy zaschlé krve. Jeho obličej vyzařoval bolest, ale také podivuhodný vnitřní klid. Ten muž byl ochoten zemřít. Bolest mu určitě působilo něco jiného než rány, jež utrpěl. Krut se zachvěl. S něčím podobným se kdysi setkal u Svantovítových kněží v Arkoně, z nichž sálala síla víry a odhodlání. Něco podobného uviděl i u tohoto člověka, jen výraz byl poněkud méně vzrušený.

„Mé řádové jméno je bratr Měšek. Jsem z Polska a na ničem jiném nezáleží."

Komtur se zamračil.

„No dobře, bratře Měšku, uznávám, že jsem tě nemusel dát spoutat, protože jsi očividně křesťan. Ale dlužíš mi vysvětlení. Jsem ochoten tě pustit na svobodu, pokud mi řekneš, jak ses ocitl mezi těmito ďábelskými zrůdami. Přinutili tě snad, abys jim sloužil?"

Mnich udiveně zavrtěl hlavou a navzdory své nezáviděníhodné situaci se zasmál. Byl to zvláštní smích, drsný a přitom jakoby chlapecký. Krut v něm cítil něco nevinného, jakousi skrytou vnitřní radost, překonávající bolest i strach. Na rytířích

bylo vidět, že je to pobuřuje. Nešlo o to, že se smál, nýbrž o to, jak se smál. Nebyl to výraz trpkého výsměchu ani hloupé nevědomosti. Čišela z toho odvaha, kterou by ani Krutoboj nikdy nedokázal mít. Bezbranný člověk, postavený tváří v tvář hrozbě síly, a přesto veselý, jako kdyby byl pozván na tu nejskvělejší hostinu.

„Přinutili? Ach ne, to se mýlíš. Já sám dobrovolně jim sloužím."

Rujanský náčelník se chytil za hlavu.

„Ten chlap je blázen," zašeptal.

Mnich však pokračoval:

„Nazýváš je ďábelskými zrůdami, ale cožpak Bůh není jediný stvořitel všehomíra? A každý boží tvor je hoden lásky, to praví náš Pán. Ujal jsem se těch bytostí, protože lidé je pronásledovali a zabíjeli. Snažil jsem se je naučit žít v současném světě, aby se nemuseli skrývat po lesích. Co je na tom zlého, komture? Odkdy je láska hříchem? Žili jsme tu v pokoji a společně jsme pracovali, učil jsem je řemesla, cizí jazyky, číst a psát a možná by se časem začali zabývat i božím slovem. A pak jsi přišel ty se svými rytíři, přihnali jste se jako lupiči a spálili jste náš domov. Mnohé z těch tvorů jste zabili, jiné zahnali na útěk a ostatní spoutali jako divou zvěř. Cožpak tohle není to nejhorší zlo?"

Mnichův hlas byl pořád silnější a tón tvrdší, jakoby zde on byl soudcem a rytíři obžalovaní.

„Jsi vrah, komture, vrah a žhář! Zabíjíš nevinné tvory a jestli je Bůh spravedlivý, stihne tě kletba!"

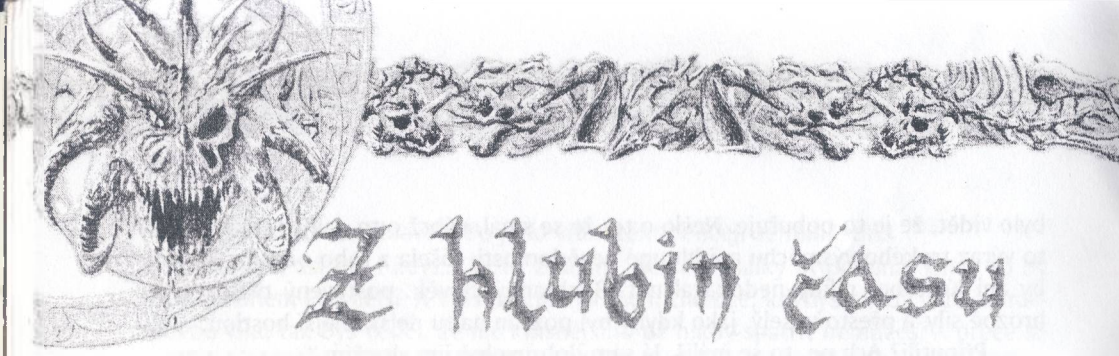
„Mlč!" vykřikl ostře pobledlý Arnulf. „Jsi rouhač, mnichu. Kážeš bludy a budeš za to zatracen. Tohle přece nejsou lidé. Jsou horší než pohané, protože ty lze obrátit k Bohu. Ale co chceš dělat s těmito zrůdami? Jsou to ďáblova dítka, ztělesnění nečistých démonů. Pohleď!"

Znenadání uchopil rukou v železné rukavici za vlasy mladou elfku a zdvihl ji jako hadrovou hračku. Vykřikla bolestí a zazmítala se, avšak její drobné tělo nemohlo vzdorovat síle rytíře.

„Podívej!" řval komtur. „Cožpak ty uši nesvědčí o tom, že je to napůl zvíře? A napůl démon, proto je krásnější než lidské ženy. Ale já... já pohrdám tou krásou!"

S těmi slovy vytasil masivní dýku a jediným pohybem ruky podřízl elfce hrdlo. Rudá krev jí zalila hruď a tělo bezvládně povolilo. Písek pod jejíma podlomenýma nohama se zbarvil šarlatem. Mnich se roztřásl hrůzou. Vytřeštěnýma očima zíral na ten surový čin a nebyl schopen slova. Krutoboj slyšel, jak Ščck vedle něho tiše zaúpěl. Rytíř pustil drobné tělíčko na zem a s pohrdavým úsměvem odcházel. Na kraj se rychle snášela milosrdná tma.

dokončení příště
ilustrace Vladimír Hochman



Galská mytologie

Petr Javůrek

Galy se nazývali Keltové, kteří se usadili na území Evropy v pásu od Střední Evropy až po Francii. Později se přesunuli na Britské ostrovy, kde přežívají jejich jazyky dodnes, i když je používá pouze zlomek obyvatel. Na našem území, obklopeném nepřístupným Hercynským lesem, se usadil kmen Bójů. Východní Moravu a Slovensko obsadili Kotini, známí svou hornickou dovedností. Jako všichni Keltové byli bojovní, vyznali se však také ve sklářství, ve výrobě bronzových předmětů, slévačství železa a kovářství. I když Galové neměli centrální vládu, spojoval je jeden prvek – náboženství a mytologie.

Náboženství blízké přírodě

Galové měli velkou vazbu k přírodě. Jejich kněží, soudci a vůdcové v jedné osobě, druidové, prováděli obřady vázané k přírodě, povětšinou lesům. Obraz starého druida se zlatým srpem patří mezi příznačné tradiční zobrazování galských zvyků(o druidech více v oddíle Druidové). Latinský autor Plinius Secundus zaznamenal obřadní odřezávání jmelí zlatým srpem za odříkávání modliteb. Podobné rituály se však konaly i při sběru jiných rostlin. Kapradinu (segalo), ctěnou pro léčivé účinky, mohli trhat druidové po provedení očisty a obětování bohům. Rostlinu

museli odtrhnout (aniž by se jí dotkli kovem) tak, že pravou ruku podstrčili pod levou „jak to dělají zloději". Museli být bosí a oblečeni do bílého roucha. Samolus čili solenka (rostoucí u rybníků) se směla trhat jen levou rukou. Potom ji bylo potřeba odnést domů „tam kde se obvykle uchovávají nápoje".

Kromě náboženských důvodů vyhledávali Galové lesy z praktického hlediska. Mnohokrát jim poskytl bezpečné útočiště, zejména za Caesarových válečných výprav. Galové se v nich mohli nejen skrývat, ale les jim dával své plody a hojnost zvěřiny.

Mytologickou roli měly i některé stromy. Zejména dlouhověké a majestátního vzhledu. Jejich kořeny směřovaly naložené nejrůznějším do nitra země a vrcholy se tyčily k nebi. Stromy v sobě skrývaly i typický náboženský motiv starověku. Bylo jím znovuzrození, neboť v zimě jako by odumíraly a na jaře zase rozkvetly do ještě větší velkoleposti.

Dalším sepětím s přírodou bylo zvířectvo. Například havrany a ptactvo vůbec považovali za boží společníky. Jejich schopnost létat považovali za důkaz toho, že jsou poslové božích pravd, které přinášejí z výšin.

Havrani také vystupují v jedné z legend o vzniku města Lyon:

Dva galští vojevůdci, Momoros a Atepomaros, vedli nezvyklý průvod. V davu byli zejména mladí lidé, volská spřežení táhla vozy naložené nejrůznějšími věcmi. Na cestu vyrazili v den jarní rovnodennosti a od té doby stále pochodovali. Zástup vedený druidy a zaklínači se zastavil nedaleko soutoku řek Saony a Rhony. Byla tu rozlehlá a úrodná údolí a Atepomaros i Momoros se rozhodli zastavit, aby lépe prozkoumali okolí. Galové se rychle utábořili a po jídle tvrdě usnuli. Bděli jen druidové a zaklínači, kteří se radili s bohy. Ráno oznámili, že pahorek, který na západě uzavírá soutok řek, je ideálním místem pro založení města. Jeho poloha byla výhodná jak pro obranu tak pro ochranu před přílišnou vlhkostí stoupající z říčních proudů. Jak přikazovaly staré obyčeje, Momoros vzal rádlo. Měl jím vytyčit hranice budoucího města. Když se unavil, vystřídal ho Atepomaros. Když rádlo rozrývalo zemi, druidové vyhlíželi tajemná boží znamení. Náhle se zpoza pahorku vynořilo hejno havranů. Brzy jich kroužilo nad hlavami Galů na tisíce. Bylo to nepochybně boží znamení a Momoros s Atepomarem se rozhodli pojmenovat město Lugdunum – „havraní pahorek".

Kromě ptáků se v mytologii Galů objevují jiná, bájná zvířata. O nich však chybí písemné zprávy a lze se o nich jen dohadovat. Byl jím například trojrohý býk. Číslo tři mělo jako pro jiné Kelty i pro Galy posvátný smysl. Býk se vždy objevuje na zobrazení společně s bohem Esuem. Legenda irských Keltů hovoří o býkovi pronásledovaném hrdinou s nadlidskou silou. Zřejmě existuje souvislost mezi legendou a zobrazeným býkem, jehož nejznámější podoba byla nalezena na sloupu

Nauteus v Paříži. Dalším bájným zvířetem je had s beraní hlavou. Beran ochraňoval před uřknutím a had byl občas také dobrotivým zvířetem. Je to ale velmi zvláštní spojení dvou odlišných tvorů. Kromě vyloženě bájných zvířat měli Galové posvátná zvířata, jakými byli například kůň, pomocník bojovníků. Na některých zobrazeních mívá kůň lidskou hlavu. Tato podoba „kentaura" ukazuje na nerozlučný svazek mezi zvířetem a pánem. Vedle koně uctívali jelena, který byl symbolem nadřazenosti.

Je vidět, že Galové měli s přírodou a přírodními silami mnohem bližší vztah než jiné starověké kultury.

Druidové

V keltské společnosti měli druidové přední postavení. Podle řeckých či římských zdrojů, které se o nich zmiňují, plnili současně několik funkcí. Ať už to byli kněží, kouzelníci, básníci nebo filosofové, jedno je jisté. Byli váženými muži, o čemž svědčí jejich pojmenování, které znamená „mnoho vědoucí" nebo „mnoho vidící".

Lidem, kteří všechno věděli, bylo předurčeno stát ve společenské hierarchii na nejvyšším místě. Tedy i nad vojenskými veliteli a náčelníky. Na shromážděních nesměl mluvit nikdo dříve než oni a žádný významný čin se neobešel bez nich, ať už šlo o vyhlášení války nebo stěhování kmenů. Těšili se takové váženosti, že ve válkách mezi keltskými kmeny mohli vyjít na bitevní pole a zastavit boj.

Neví se, jakou cestou se druidové dostávali ke svému postavení, a přesto, že Caesar hovoří o druidovi neurozeného původu, lze předpokládat, že většinou pocházeli z vyšších vrstev galské společnosti. Druidové totiž neplatili daně a nepodléhali vojenské službě.

Než druid dosáhl svého postavení, musel podstoupit mnohaleté studium (často i dvacetileté) u některého uznávaného mistra. Čas od času se druidové shromáždili na opuštěném místě. Někdy se vydali až do Británie do hlavního střediska keltského světa.

V Galii uznávali druidové nadřazenost nejvyššího náčelníka – „Velkého druida". Zemřel-li, musel být nahrazen jiným, majícím všeobecnou úctu. Když neměl žádný jednomyslnou podporu, přistoupilo se k volbě. Není jasné, zda se druidové pouze radili, nebo zda šlo o jakýsi turnaj či řečnickou soutěž nebo dokonce pěstní boj. Ten, kdo se stal Velkým druidem, předsedal shromáždění v Carnutu, kde se sešli druidové z celé Galie. Přesná poloha tohoto místa není známa. Jisté však je, že shromáždění začínalo slavnostními obětmi. Až po nich se rokovalo o problémech keltského světa. Sněm řešil rozpory mezi kmeny a rozhodnutí mělo všeobecnou platnost. Urovnávány byly také spory mezi jednotlivci. Každý měl právo odvolat se k tomuto tribunálu, který měl řadu prostředků k zajištění výkonů rozhodnutí. Nejobávanější bylo náboženského charakteru a spočívalo v zákazu účasti na

bohoslužbách. Dotyčný byl tím pádem vyřazen ze společnosti, jelikož se odloučil od bohů a nikdo se s ním nestýkal. Druidové tak mohli vyvíjet tlak na kmenové vůdce, pokud se jim postavili na odpor.

Jako většina starobylých národů i Galové občas přinášeli lidské oběti, aby si tak naklonili přízeň bohů. Dá se předpokládat, že druidové sami také nařizovali oběti, neboť ve způsobu umírání oběti četli budoucnost. Obětní obřady se pořádaly ve jménu společenství nebo osady či kmene. Caesar upřesňuje, že někteří význační jedinci nařizovali oběti kvůli sobě samým. Například když byli nevyléčitelně nemocní. Postupně byly lidské oběti nahrazovány zvířecími a obětování nabylo symbolické podoby. Ale kult useknutých hlav přetrvával (hlavy uťaté nepřátelům na bitevním poli zdobily vchody do svatyní a prahy. Bojovníci si je přivazovali k sedlům nebo k šíji koně. Lebky se dědily z pokolení na pokolení jako úcta k předkům a důkaz jejich chrabrosti. Když přišel význačný host, nezapomněli mu Galové tento poklad ukázat. Tyto trofeje Galové nevyvážili ani zlatem)

Galové stavěli jakési chrámy, které byly umístěny na posvátných místech. Byly od okolí odděleny příkopem a palisádou. Byly pomalovány pestrými barvami. V jejich blízkosti se konaly obětní obřady se zvířaty.

Přehled galských bohů

Taranis – pán nebe. Byl schopen sesílat blesky pomocí spirál, které zdobily jeho ramena. Byl pánem nebeského ohně a jeho hněv kněží utišovali upalováním obětí za živa. Chránil hory a vyvýšená místa, neboť to byly posvátné oblasti.

Arduinna – bohyně jezdící na divokém kanci, která bděla nad lesním masivem pohoří Arden.

Vosegus – podobně jako Arduinna chránil Vogézy, které se jako všechny hory blížily nebi.

Lug – toto slovo označovalo zároveň havrana a boha, kterému Galové zasvětili prostřední den léta – první srpen. Byl bohem světla a proto by se zdálo zvláštním, že tak označovali havrana s černým peřím. Je to tím, že havrani odlétali každou noc, aby doprovodili slunce na jeho noční pouti, není to nelogické.

Cernunn – bůh-jelen. Byl nazýván pánem lesa. Měl na hlavě bohaté paroží zdobené zářivými prsteny. Kromě titulu pána lesa byl bohem hojnosti.

Epona – Bohyně na koni. Byla hojně uctívána a její obraz zdobil nejednu stáj. Byla považována za ochránkyni zemědělství a ochránkyni úrody, také měla moc nad plodností. Byla zobrazována s rohem hojnosti nebo s košem ovoce v ruce. Epona byla ostatně jedinou galskou bohyní, kterou převzali Římané.

Ogmios – tento bůh byl zobrazován jako stařec s ohnutými zády, s řídkými chomáči vlasů spadajících na ramena. Byl oblečen ve lví kůži, na ramenou mu visel toulec, v pravé ruce měl kyj, v levé luk. Podle legend za ním kráčívala skupina lidí.

Ušima byli připoutáni k tenkému zlatému řetězu, který je spojoval s Ogmiovým propíchnutým jazykem. Ogmios byl bůh výřečnosti, „zaklínač" a vládce slov. Přitahoval si lidi pronikavou mocí hlasu. Šípy v toulci označovaly rychlost myšlenky, ostrovtip, pohotové odpovědi a duchaplnost. Bohův věk prozrazoval moudrost. Připomínal, že ten, kdo vládne vypravěčským uměním, má nesmírnou moc.

Esus – měl mnoho přízvisek, např. krutý Esus, božský dřevorubec, nebeský oráč a podobně. Galové se ho báli a druidové pro něj nechávali pokrmy na stromech. Byl zobrazován jako svalnatý muž se sekyrou.

Sucell – byl ozbrojen dlouhou palicí a každý Gal se s ním setkal v krajině mrtvých. Úder jednou stranou palice přinášel smrt, ale úder druhou stranou mohl oživovat. Sucell byl tedy bohem smrti i vzkříšení.

ČERNÝ RYTÍŘ

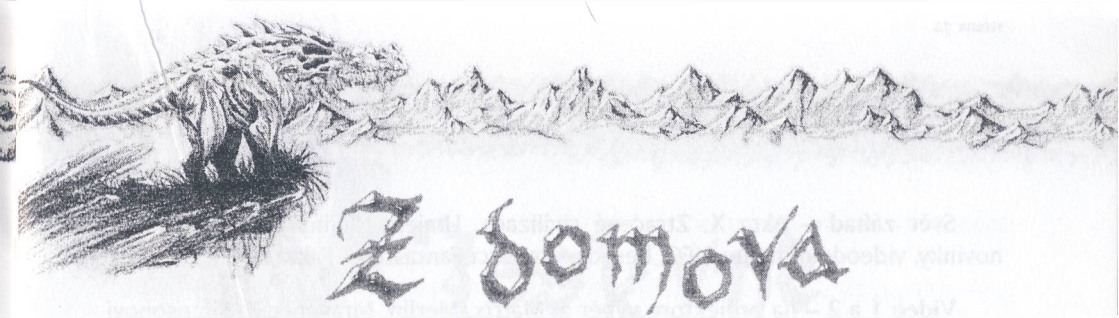
největší zasilková služba s hrami v ČR

Napište si nebo zatelefonujte o katalog našeho zboží a ceník jednotlivých karet pro Magic (včetně Mercadian Masques), který Vám zdarma zašleme.

Stačí poslat korespondenční lístek nebo zatelefonovat a my Vám objednané zboží zašleme na dobírku. K ceně je nutno připočítat poštovné 60 Kč. Při objednávce nad 1000 Kč hradíme poštovné za Vás, při objednávce karet nad 1500 Kč obdržíte 10% slevu, na ostatní zboží 5% při objednávce nad 2000 Kč.

Můžete také navštívit náš obchod, kde Vám všechny hry rádi předvedeme a pomůžeme s jejich výběrem. Otevřeno je denně krom neděle od 13 - 18, čtvrtá zastávka z centra tramvají 3 a 11, směr Bystrc.

Černý rytíř
tel. 05/41214860
Chládkova 3, 616 00 Brno - Žabovřesky



AVALCON, STAR TREK CON, STAR WARS CON, SVĚT ZÁHAD

5.5.–8.5.2000 Kulturní dům JUNIOR Chotěboř

Avalcon 1. program
Hlavní téma conu – POHÁDKOVÝ SVĚT – filmy, přednášky, diskuse, soutěž o ceny; Ondřej Neff, Františka Vrbenská, beseda s redakcemi Dechu draka a Fantázie; Pavel Toufar – Kosmonautika, E. Kocourek – Sex ve sci-fi, tombola, párty, Kačenka, … Zeměplocha s Janem Kantůrkem, blok pořadů s Ikarií, Karel Pacner; beseda se spisovateli (Mostecký, Vrbenská, Šlechta, Rečková, …), Miss Avalcon, výsledky soutěže Ježíšku, já chci plamenomet, O conu po conu

Avalcon 2. program
Beseda s knihkupci a nakladateli; V. Šlechta; křest novinek nakladatelství Netopejr; beseda přispěvatelů fanzinu Zbraně Avalonu; Makropulos, Nazca – chystané cony; zkoušky na Neviditelnou Univerzitu; P. Koten – Astronovinky; M. Macášek – SF; J. Čermáková – Perry Rhodan; …

Starý dobrý pecky – P. Koten, M. Bronec, E. Čierny, K. Bačkovský, Zebra, Z. Rampas, V. Pravda, J. Vaněk, F. Vrbenská, O. Neff a další v přednáškách z let minulých

Star Wars con – Historie, technika ve SW, hudba ve SW; beseda se SW klubem, videoprojekce, modely, Jedi

Star Trek con – beseda o překladech, Technika a fyzika ve ST, ST na Internetu, soutěž ve znalostech ST, Jan Pavlík - historie ST, počítačové hry, novinky, projekce ST 9 – Vzpoura; promítání filmů včetně dokumentů a animovaných, přehmaty a omyly ve Star Treku; beseda se ST kluby; …

Svět záhad – Akta X, Ztracené civilizace, Utajené dějiny Čech, Záhady – novinky, videodokumenty, UFO, beseda s redakcí Fantastická Fakta

Video 1 a 2 – na projektoru výběr z: Matrix, Merlin, Mravenec Z, Simpsonovi Akta X a Příliš tvrdé pro TV, Smolíkovi, Červený trpaslík, Wing Commander, Batman a Robin, Život brouka, Vikingové, Gor, Spaceballs, ...

Ostatní – velmi dobře fungující a zásobený bar, počítačové hry, MtG a Dračí Doupě a další hry, burza a prodej sci-fi a fantasy knih, fanzinů, her a modelů, informace Československého Fandomu, ...

PŘIHLÁŠKA FESTIVAL FANTAZIE – AVAL©ON 2000

Jméno: Příjmení: Rodné číslo:
Adresa s PSČ :
Telefon: e-mail:
Ubytování: S kým přednostně:

Internát – Obchodní Akademie, Hotel U zámku, sprchy a WC na chodbách, 120,– Kč za osobu a noc. 200 míst
5.5. 6.5. 7.5.

Hala – Sportovní hala, vlastní spacák, karimatka a přezůvky, ubytování je **v ceně vstupného**. 200 míst.
5.5. 6.5. 7.5.

Stravování: v restauraci Svačinka

Ve 5.5. 45,–	Sn 6.5. 25,–	Ob 6.5. 55,–	Ve 6.5. 45,–
Sn 7.5. 25,–	Ob 7.5. 55,–	Ve 7.5. 45,–	Sn 8.5. 25,–

Vstupné:	do 21.4.	po 21.4. a na místě
muži a mladíci	250,-	300,-
ženy a dívky	200,-	250,-

V ceně vstupného je zahrnuto: vstupné na všechny akce conu, párty a materiály (Zbraně Avalonu, placka, časopisy, program), dvě noci v hale/sleva na dvě noci na internátě a v hotelu.

Prezence a ubytování od 16 hodin 5.5., video od 16 h., program od 18 h., oficiální zahájení ve 20 h., počítače So a Ne 10–22 h., ukončení 8.5. ve 12 hodin.

Pro výši vstupného platí datum kompletní platby. Variabilní symbol = rodné číslo.

Kontakt: Ladislav Pátek, Žitná 1461, 583 01 Chotěboř, tel. 0453 / 32 73, tov@autogen.cz, www.sci-fi.cz/akce.htm, amber.zine.cz

Nový účet: Václav Pravda, Chotěboř 65, č. účtu 2031624-524/0800, specifický symbol 1041424, Česká Spořitelna Chotěboř

Jeskyně

Bitva o Tyr

1. část

Michal Novotný

Úvod

Toto dobrodružství obsahuje zvláštním způsobem vytvořený svět, o jehož budoucím osudu rozhodnou nemalou měrou činy vaší družiny. Svět TYRu však není místem, kde by hráči měli zůstávat a využít ho jako zápletky pro další tažení. Právě takové tažení totiž na vás čeká a záhy bude touhou celé družiny, dostat se odtud jakýmkoli způsobem (a nebo také ne, lidé jsou různí), každopádně po překonání všech nástrah, intrik a úskalí se stane TYR překvapivě „normálním" místem. Ale cesta k tomuto cíli je ještě velmi dlouhá a trnitá ...

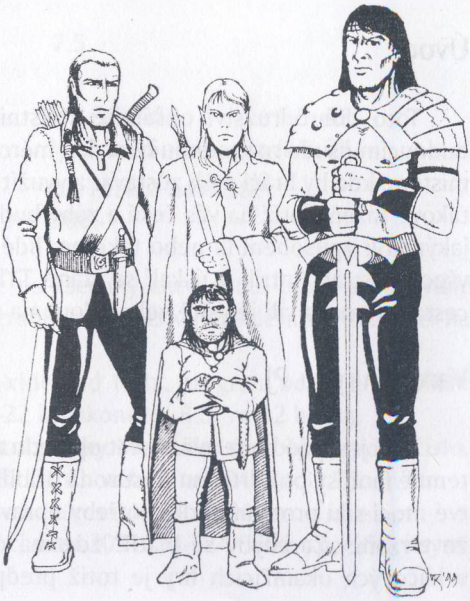
Varování pro PJ

Tato jeskyně bude vyžadovat opravdu zkušené hráče DrD. Je navržena v duchu temné fantasy pro družinu postav na přibližně 8.–12. úrovni, ale je samozřejmě ve tvé moci sílu protivníků dle potřeby upravit. Bylo by také dobré hráče upozornit, že tvrzení: „Za chyby se platí!" zde má dvojnásobný účinek. Chyba rozhodnutí v klíčových okamžicích hry je totiž předpokladem smrti celé družiny. Z těchto

řádků mimo jiné vyplývá, že ne všichni hráči mohou mít na takový způsob hraní žaludek. Vysoké nároky na hráče už byly tedy řečeny, avšak úkol tvůj coby Pána jeskyně bude vpravdě ďábelský. Ale dosti strašení, každý PJ si musí umět poradit. Následující kapitolu ber jako malou odměnu pro všechnu tvou píli, úsilí a trpělivost, které bude dozajista potřeba.

Začátek dobrodružství

Na nádvoří bylo rušno už v časných hodinách. Neklidným koním šla pára z nozder a vzrušením, které toho rána bylo až hmatatelné, netrpělivě pobízeli své pány k ukončení toho nepohodlného čekání. Samotní jezdci, už hodnou chvíli připraveni, zdáli se neteční k vybízení svých zvířat, ale při větší pozornosti, dala se v očích každého z nich vyčíst stejná nedočkavost a odhodlání. Přirozeně až na několik výjimek. Oči trojice jezdců stojících v hloučku opodál měly k nedočkavosti rozhodně daleko. Také to byla dosti neobvyklá trojice. Prvního z nich nebylo možné v žádném případě přehlédnout, neboť se tyčil nad ostatními jako obr nad trpaslíky, i když seděl na svém válečném oři. Mohutné svalstvo toho muže nezakryla ani plátová zbroj a jeho havraní vlasy a větrem ošlehaná tvář nenechala nikoho na pochybách: toto byl barbar, nikým a ničím nespoután. U boku se mu houpal meč bastard, aby tak ještě potvrdil nevyřčenou větu:" Kliď se mi z cesty a nebudou potíže." Škoda, že jeho charisma poněkud podrývalo neustálé a vytrvalé dloubání v nose. Na tuto činnost se znechuceně díval druhý muž, pak zavrtěl hlavou a odevzdaně odvrátil zrak někam na druhou stranu. Jeho sličná postava, dokonalá tvář a špičaté uši by také brzy prozradily elfskou rasu, ovšem kdyby si to přál. Celé tělo měl tento elf zahaleno ve tmavém plášti a takto s dlouhou holí v ruce působil velmi tajemně a impozantně, leč jeho mladá tvář uklidňovala i ty podezřívavé. Třetí muž z oné trojice se záhadně usmíval všemu okolo, jako by se ho nic netýkalo. Byl menší postavy, ale větší a silnější než jeho elfí přítel. Tmavá pleť neobvyklá v tomto kraji a velice dravý výraz ve tváři značily pouze jedno: cizince a tedy vrozenou nedůvěru. Opravdu jen málokdo by poznal příslušníka neznámé piktské rasy. Pikt byl ozbrojen krátkým lukem, ale za zády měl připevněn velmi štíhlý a zároveň dlouhý meč.



„Už mě to ale vůbec nebaví," přetnul ticho hřmotný barbar, „asi někoho vyzvu na souboj!"

„Jen ještě chvíli počkej a zaručeně si přijdeš na svý." odpověděl pikt. „Budeš moci všem ukázat, jakej si prvotřídní lovec!"

„Jestli chceš, tak začnu lovit hned teď!" výhružně zabručel barbar a z jeho pohledu jasně vyplývalo, jaký terč by si vybral.

„Kdybyste radši zjistili, kde je Mord. Od rána ho nikdo neviděl." rychle je přerušil elf.

„Jen se neboj, ten si takovou událost přece nenechá ujít. Ne, náš malý mordýř tu bude každou chvíli." odpověděl pikt a nepřestával se usmívat.

„Jo! Támdle ten ťulpas jede!" zahřměl barbar. Hned zapomněl na hádku a nyní energicky mával na přijíždějící postavičku půlčíka, že se i ostatní jezdci otočili a zírali na přijíždějícího. Ten, jedoucí na strašném stvoření vzdáleně připomínajícím osla, se ihned přikrčil, čelíc tak náhlé dávce nečekané a nechtěné pozornosti. Když dojel ke skupince, jal se polohlasně láteřit vesměs na barbara, který ho co do velikosti nejméně dvakráte převyšoval: „Co sem ti říkal, Gragene! Nikdy na mě neukazuj prstem, rozumíš? Nikdy!" A teď to byl najednou barbar, kdo se začal ošívat a skrývat před pronikajícím pohledem půlčíka.

„Ale měl si dobrou noc, no ně?" bránil se.

„Nebylo to špatné, možná dnes něco zbyde i na vás." zakřenil se půlčík a zatřásl naditým měšcem, pak ale opět zvážněl: „Nebýt tebe, moh sem to ještě párkrát prubnout, aniž by mě někdo podezříval! Teď mě každej viděl s naditým měšcem a přitom mám v hospodě pořádnej dluh."

„Až tě zase chytí, už tě zachraňovat nebudu." varoval půlčíka elf.

„Třeba se přece někdo najde." zazubil se na půlčíka pikt a pak dodal: „Ale bude to něco stát."

„Ty vydřiduchu! Se dřu celou noc a ...." byl by jistě pokračoval ale elf přeťal jeho rozhořčení. Na nádvoří právě přijížděl sám kníže. Ve svém prostém loveckém šatu zdobeném pouze rudým pláštěm se zlatou sponou stanul posléze před jezdci.

„Vidím, že už jste dávno připravení, nuže začněmež! Zahajuji tímto velký hon, na který doufám bude se ještě dlouho vzpomínat. Ten, kdo nejlépe vyplení můj les," a naoko se zamračil, čímž sklidil jen burácivý smích, „dobude tuto trofej!" a pozdvihl rukavici s velkým prstenem ze zlata a drahokamů. „Tedy vpřed! Končí se při západu slunce!" zavelel kníže. Jeho statný vraník, v jehož žilách proudila krev nejlepších koní pouště, zaržál a vzepjal se na zadní, aby v dalším okamžiku už letěl rychleji než vítr. A v jeho patách následovalo dobrých padesát neméně zdatných koní. A také jeden osel, ale ne nadlouho.

„Takhle tam dojedeš poslední." zabručel barbar uprostřed bitvy o překonání hlavní brány, lehce zvedl půlčíka ze sedla a posadil si ho před sebe. Ten s sebou ještě chvíli vrtěl, ale pak se vděčně uvelebil na tom obrovském zvířeti a pevně se chytil jeho hřívy.

Na cestě mezi hradem a knížecím lesem prozíravě nestál žádný kupecký vůz a ani žebráci projednou nikoho neobtěžovali, nechtěli skončit pod kopyty zpěněných koní. Po chvíli už se

v dáli začala rýsovat prastará hradba větví, keřů a stromů, knížecí les vítal své návštěvníky. Po celý rok v něm bylo zakázáno lovit, byť šlo třeba jen o malou koroptev, co vyděšena zalétla skrýt se pod ochranu větví. Až dnes, v tento jediný den, přestanou býti stromy ochranou pro vše živé a neúprosné smysly lovců rozhodnou, kdo bude dál žít a kdo nikoli.

Několik jezdců se však záhy odpojilo od hlavní skupiny mířící nejkratší cestou ke knížecímu lesu. Zvolnili tempo a posléze zastavili docela.

„Jsme tu všichni." spíše konstatoval elf.

„Jasně, že tu jsme, copak si mě Mirgane přehlíd?!" durdil se půlčík, vystrkujíc hlavu zpod uší Gragenova válečného oře.

„Skoro.." zamumlal si pro sebe elf. „Tak nás Blade veď, teď to leží na tobě."

„Následujte mne!" napodobil pikt elfův autoritativní tón a se zadostiučiněním vyrazil do toho nejhustšího křoví.

„U všech skřetích prdelí!" láteřil Gragen, když se snažil prodrat piktem zvolenou trasou. „Svěřit velení tomu černochovi! Ať ho kostěj zchvátí, jesli nás vede oklikou!!" Po několika sázích však rychle zmlkl, to když narazili na sotva patrnou zvířecí stezku, vedoucí právě jejich směrem.

Prastaří velikáni z řad dubů a zakroucených borovic téměř jako by jim uhýbali z cesty. Mohutné větve ohýbaly se téměř až k zemi, ale do stezky nezasahovala kupodivu žádná z nich. Snad sám les respektoval tuto cestu a dovolil jí, aby se klikatila a prostupovala jeho královstvím. Našlapování kopyt přitom tlumil měkký mech, že by necvičené ucho nepoznalo rozdílu v šepotu listí, jehličí a celé písni lesa.

„Támhle je nora jezevce. A tam má hnízdo poštolka, nic pro nás." nedbale komentoval cestu pikt a ihned zmizel v dalším houští, že ostatní nestihli říci ani popel. Pak, po jisté době, pikt plavně slezl z koně a zaposlouchal se do lesního „křiku". Zachytil také nějaký povědomý pach, ale bylo v něm i cosi zvláštního. Ostatní strnuli a pouze sledovali svého nehybného druha. Pikt chvíli nerozhodně zíral na cestu před nimi, pak načrtl do vzduchu několik rychlých znaků. Vzápětí se vítězoslavně obrátil ke svým přátelům.

„Před námi je dospělá laň. Je pěkně opatrná, mrška, ale já ji dostanu. Sesedněte a jděte potichu, nejblíže deset sáhů za mnou."

Udělali, oč je požádal. Jen Gragen se chvíli zdržel, očumoval to místo po piktovi a snažil se také něco vyčíst. Když nic nenašel, moudře zabručel: „Hmm, má pravdu." a urychleně následoval své druhy. Nemusel však spěchat, neboť se zase stálo. Tedy pikt někam upřeně hleděl a nejevil chuť pokračovat dál.

„Mirgane, pojď potichu sem." vyzval pikt elfa, „Dívej se tam. Tam v dáli, mezi stromy. Co vidíš?"

Mladý elf postoupil k piktovi a zadíval se tím směrem. „Něco se tam u země blejská. Je to nějaký zvíře?" hádal elf, ač měl zrak jako ostříž, nemohl se piktovi rovnat.

„Ano. Naše laň. A blejskaj se jí kopejtka. Co to asi znamená?"

„Těžko říct, možná sem něco zaslechl o takovém zvířeti, ale už si to nepamatuju."

„To bude NAŠE trofej!" prohlásil pikt a o očích se mu podivně zablesklo.

„Seš si jistý?" pochyboval opatrný elf, ale to už Blad sňal krátký luk ze svých ramen a připravil do něj jeden z otrávených šípů.

Opatrně se vydali v malé rojnici vstříc své kořisti. Koně nechali uvázané na jedné z mýtin, neboť by jim jenom překáželi. Už poněkolikáté měl pikt podivnou laň na dostřel. Vždy však popoběhla o kousek dál, jako by si s nimi jen hrála. Hodiny míjely a výsledek jejich snažení jim stále unikal. Čas již pokročil a slunce se nezadržitelně blížilo k západu. Dohodli se tedy na posledním pokusu. V tom místě byla menší soutěska, příhodné místo na konečné zúčtování. Stačilo jen nepozorovaně přeběhnout úzký pruh nechráněné země. Blad neváhal ani okamžik. Vyrazil s rychlostí nečekanou, po tak úmorném pronásledování a už téměř dosáhl kýženého místa, kde ho laň nemohla včas spatřit. Zavadil však v posledním okamžiku o tlustý kořen, kterého si předtím nevšiml. Stačil se ale překulit a tak se vyhnul případnému zranění. Když se konečně zastavil, zjistil, že je nějak podivně malátný. S vypětím pozdvihl hlavu a přímo před sebou spatřil kořen. Ten nešťastný kořen. BLUDNÝ KOŘEN! Hned ho poznal, snažil se ještě varovat své přátele, ale ústa mu vypověděla službu. První dorazil Mirgan a ihned se svalil vedle něj. Také on udiveně zíral na pikta a pak na kořen. Záhy pochopil. Poté se přiřítil Gragen a v závěsu půlčík. Ani válečník však neměl dost síly, ač se snažil zachytit půlčíka a zároveň bojovat s malátností, nakonec také klesl k zemi. Stáhlo ho jeho brnění, které v té chvíli vážilo snad více než dva plné sudy medoviny. Poslední, co Gragen zahlédl, bylo ladné tělo zvířete s lesknoucími se kopýtky, jak se vzdaluje, tak strašně daleko, až už není docela vidět. Vzápětí se s ním zatočil celý svět a po děsivém pádu nad ním rozprostřela svá křídla milosrdná tma.

* * *

Lesem se řítila šedá masa svalů kostí a šlach. Ten tvor měl velmi úsporné pohyby a mírně nahrbený hřbet. Jazyk se mu zmítal, komíhal v děsuplné mordě. Tesáky měl ostré a krví podlitým očím neuniklo nic. Velký šedý vlk, dokonalý lovec, před kterým prchalo každé rozumné zvíře. Běžel s lehkostí vánku a nemohl se unavit. Jeho nos zachycoval pestrou škálu pachů, že si mohl předem vybrat svou dnešní kořit. Ale dnes nejde lovit, dnes míří zabíjet! Narušitelé jsou tu. Je třeba s nimi rychle skoncovat. Teprve pak rozhodne, co podnikne dál...

Úžasnou rychlostí překonával překážky. Ty menší hravě přeskočil, většími protančil skrze ně, ale žádné se přímo nevyhýbal. Bavilo ho si takhle hrát s lesem. Vždy mu ukazoval, jak malou má moc ho zastavit, ale les většinou mlčel. Až dnes dostal signál, jasný a přece nebyl slyšet, cítit, vidět, ani nebyl na dosah. A vlk přesto věděl. Teď už ucítil cizorodý pach, který mu vítr přinesl. Je to blízko a je jich víc. Vlk pečlivě krytý nízkým houštím konečně vyběhl na malou skálu, odkud mohl poprvé spatřit narušitele. Byli čtyři a někteří z nich se teprve pomalu zvedali ze země. Hned se zarazil.

„To jsou cizinci! Kde se tu vzali? Kéž bych k nim mohl promluvit!" pomyslel si vlk. Přikrčil se k zemi a bedlivě sledoval skupinku pod sebou.

Tam dole se právě drbal Gragen za krkem a hlasitě klel. I ostatní se už zvedli a když zjistili, že jsou vlastně v pořádku, počali se rozhlížet okolo sebe.

„Kam si nás to pikte zaved! Dyť to tu vypadá nějak jinak!" rozčiloval se hřmotný válečník.

„Byl tam bludný kořen. Asi nás přenes někam jinam. Co ti na to mám říct?"

„Za to nikdo nemůže." zasáhl Mirgan. „Chybí někomu něco?"

„Ne. Svůj měšec pořád mám!" spokojeně odpověděl Mord.

„Fajn, tak za mě budeš platit, protože nemam ani měďák." hned se toho chytil Gragen.

Poté, co zkontrolovali zásoby, začali se domlouvat o dalším postupu.

„Co teď? Jsme tedy zaručeně někde jinde." elf pohlédl na pikta a když ten přikývl, pokračoval, „Takže asi nemá cenu tady zůstávat. Půjdem tedy na sever."

Nyní mu odpovědělo mručení nejen od barbara.

„Nebo bych mohl vylízt na strom a porozhlédnout se." vykřikl znenadání půlčík.

„Tak jo a nezabij se. To bych tě pak musel jako svého přítele sežrat." poradil mu sarkasticky pikt.

„Nó, voni sou ty stromy stejně nějak moc vysoký..." začal se Mord vykrucovat a čekal, co mu pikt řekne. Ale ten mu najednou nevěnoval ani špetku pozornosti. Nahrbil se jako kočka a nasál vzduch.

„Někdo tady je. Nebo byl." rychle oznámil svým druhům pikt a už třímal v ruce svůj krátký luk. I ostatní se rázem chopili zbraní. Bylo patrné, že v takové situaci nejsou poprvé.

„Rychle, za ním!" pobídl Gragen pikta. Ten hbitě neomylně vyrazil k malé skále nad nimi. Tam se zastavil a zkoumal stopy.

„Velký vlk." prohlásil posléze, „Odtud se na nás mohl spokojeně dívat. Podle stop tu chvíli ležel, ale pak odběhl, asi když se obrátil vítr. A vidíte tady to jehličí?"

„Jasně." tvrdil s kamennou tváří barbar.

„Z tohoto místa běžel přímo směrem od nás. Podivnej klouček. Půjdem po jeho stopách?"

„Proč ne. Teď je jedno, kterým směrem se vydáme." prohlásil elf.

Vyrazili tedy po stopách vlka. První šel pikt. Za ním následoval elf Mirgan a po něm šel Mord. Gragenovi připadla nevděčná role zadní stráže, ale nebrblal příliš hlasitě. Přece jen nebyl ještě tak dobrý stopař...

Stopa se často klikatila. Jednou také zmizela v malém potůčku. Blad však posléze stopu opět nalezl, tentokrát spíše náhodou. Vlk běžel notný kus cesty proti proudu. Nezapomněli alespoň naplnit měchy čerstvou vodou. Kdoví, co se může v budoucnu stát. Jak se stopování prodlužovalo, měl Mirgan nepříjemný pocit, že toto už se jednou stalo a nebylo to dávno. Všiml si však oroseného čela pikta a jeho dravčích neumdlévajících očí a byl raději ztich. Korunou všeho bylo zjištění, že nakonec přišli na původní místo, kde se probrali. Stopy zde dělaly výsměšné kolečko a pokračovaly opět na nedalekou skalku.

„Hraje si se mnou!" vzdychl vyčerpaný pikt. „To není zvíře, to je ďábel!" Povědomě se otočil ke skalce a strnul. Vlk tam stál a upřeně ho pozoroval. I ostatní si ho všimli. Pouhý okamžik hleděli upřeně na sebe. Jako by mezi ním a družinou proběhlo neslyšné poměřování sil. Pak se vlk otočil a beze spěchu zmizel v houštinách.

„Jedno vím jistě." přerušil nakonec vzniklé ticho pikt, „Už se ho nemusíme obávat. Teď nás nechá na pokoji."

„Asi bude stejně nejlepší co nejdříve opustit tento les. Půjdeme." uzavřel celou záležitost elf a jako první vyrazil směrem, o němž se domníval, že by mohl být severem. Putovali ještě několik hodin, než se unavili natolik, aby zastavili. Najedli se. Zvlášť barbar, který zlikvidoval polovinu svých zásob a mohl by snad ještě pokračovat. Ale elf je zase vyburcoval a tak se opět vydali na cestu. Po dalších nekonečných hodinách putování, kdy se slunce už počalo sklánět k obzoru, zazdálo se jim, že les začíná řídnout. Toto zjištění jim vlilo novou sílu do žil. Stanuli na kraji lesa a pozorovali krajinu, která se před nimi otevřela. Hleděli na malebnou pastvinu s malými kopečky. Na jednom z nich se pásło stádo ovcí a z toho místa k nim doléhaly také zvuky píšťaly. Na severní a zřejmě i na jižní straně pastvin se klikatila řeka, jak veliká však vidět nebylo, neboť tekla až asi pět mil od místa, kde stáli. Na obzorech všech stran se tyčily nějaké stíny, ale to mohla být i mlha, nebo déšť. Vítr téměř nevál a nastával soumrak. Vydali se tedy přímo ke stádu, avšak pozorní a neustále ve střehu. Barbar ukrutně zaklel, když jeho bota zabředla do něčeho měkkého a hnědého..., ale jinak šli mlčky, nevědouce, co je čeká...

Přehled situace

Jak je z předešlého odstavce patrné, děj lze odstartovat přímo z vašeho světa, kde obvykle hrajete svá dobrodružství. Stačí jen uspořádat nějaký ten hon v blízkém lesíku a tak plynule navázat na vaše předchozí konání. Vždyť kdo by se nevydal za Laní s blyštícími se kopýtky? A bludný kořen se už postará o ostatní.

Družina se tedy dostane na neznámé místo, o kterém nemá vůbec žádné informace (theurgovi nepomohou ani vysoké sféry, atd.), ale ty jako PJ musíš vědět mnohé:

Země TYR vznikla zásahem bohů do tehdejšího světa, jako trest těm, co si nezasloužili jiný osud. Částečka světa byla vyrvána zemi a umístěna tam, kde by nic zemského býti nemělo. (Přemístěno bylo přesněji pár vesnic a jedna tvrz: TYR, po které se později celá země pojmenovala.) Na TYR se hned jak pijavice přisály chapadla jiných světů a tak, obranou samotné země, vznikly mocné hradby z kostí, kamene a písku, které brání přímému útoku. Jinak by TYR už dávno přestal existovat. Ale našly se jiné cesty. Země je postupně vysávána a její konec není daleko. Tak alespoň praví legenda o TYRu, jejíž znění se po čase dostane hráčům do rukou.

Pohled na zemi *TYR*

Jak je vidět na mapě TYRu, země je dokonale obklopena ze tří stran. Od západu země se klikatí jediná významnější řeka, nesoucí název „Klidná". Není příliš hluboká a svými dvěma koryty vytváří malý ostrůvek, aby pak posléze zmizela v hlubinách u střetu hradby z kostí a hradby z kamene. Žijí zde normální zvířata, která známe z našeho světa, jen všichni ptáci vymřeli. Na ostrůvku se nachází jediná vesnice – Půtka s přibližně dvěma sty vesničany a lesík, ze kterého se později vynoří dobrodruzi. (Od vzniku TYRu už uběhlo asi deset generací a zůstala pouze tato vesnice a tvrz.) Důležitým místem je také menhyr – úctyhodný balvan a zároveň mystické místo, stojící na kopci blízko Půtky. Tyto menhyry poskytují družině unikátní informace a jeden z nich je zastoupen v každé zemi. Tvrz, nebo spíše pevnost TYR se nachází v severním výběžku země a není v této jeskyni podrobně navržena. Obecně ji lze charakterizovat jako dokonalou obrannou, ale nevelkou stavbu, které vévodí masivní věž (ta je však důležitá). Zde je ti ponechán prostor pro vlastní tvorbu. Buď se spokojíš s poněkud obšírnějším popisováním této strategicky umístěné stavby, nebo si navrhneš vlastní řešení (nezapomeň však na věž).

Hradby z kostí, kamene a písku se táhnou až do nebes a nedají se žádným způsobem překonat (přeletět apod.), kromě zvláštních situací jednoznačně daných příběhem. Ten je navržen v zásadních bodech jako lineární, ale hráče nebude třeba příliš k něčemu nutit (prostě bude třeba nejprve projít zemi za hradbou z kostí a teprve potom se budou moci dostat do země za hradbou z kamene a posléze do země za hradbou z písku, aby se nakonec vrátili do TYRu vstříc finální konfrontaci.) **To jsou základní pilíře příběhu, jejichž pořadí nelze měnit.**

Od samého vzniku TYRu spravuje tuto zemi jediný šlechtický rod (A nutno podotknout, že dobře a svědomitě). Až donedávna na tvrzi vládl kníže Beowen se svou chotí, kněžnou Aowen. Měli dva syny. Starší z nich se jmenuje Narwen a v době, kdy se na TYR dostanou dobrodruzi, mu je 22 let. Ten mladší dostal jméno Olwen a nyní je starý 8 let. Jediným dalším rodinným příslušníkem je baron Derowen, strýc Olwena a Narwena.

Pouhé tři roky před příchodem dobrodruhů je vesnice Půtka napadena hordou hrůzostrašných kostěných válečníků, jimž se podařilo nějakým záhadným způsobem překonat gigantickou hradbu z kostí. Při nájezdu byl kromě mnoha bezbranných vesničanů zabit i kníže s kněžnou. Tomuto krvelačnému řádění unikl pouze baron Derowen. Starší ze synů, Narwen, byl přímým svědkem vraždy svých rodičů, pomátl se na rozumu a utekl do lesů, kde pravděpodobně zahynul, neboť ho od té doby nikdo nespatřil. Malého Olwena odvlekli kostění válečníci s sebou. Následovaly další výpady, ale tentokráte byli vesničané už připraveni a pod vedením barona Derowena se jim podařilo zvítězit a zahnat nájezdníky zpět. Všechny další snahy o záchranu bratrů Olwena a Narwena však vyšly naprázdno.

To je „oficiální verze" informace, které se podaří družině získat od vesničanů a od barona, na začátku dobrodružství. Skutečnost je však jiná:

Předně; nečekaný nájezd na vesnici v době, kdy se tam nacházela kompletní šlechtická rodina, byl velice pečlivě naplánovaný. Kostlivcům se ve správném okamžiku otevřel průlom v hradbě z kostí, ale oni sami toho nebyli a nejsou schopni (!). Zemřít měli všichni členové rodiny, ale věc se však nevyvinula dle očekávání, neboť Narwenovi se podařilo skutečně uprchnout do lesů. Byl tedy proměněn v nelítostného lykantropa, aby nakonec, jak se doufalo, v mukách osamění zahynul. Ano, je to onen tajemný vlkodlak, první tvor, na kterého družina narazí. V jeho srdci je pevně zakuta hluboká nenávist, dosud však neztratil lidství a pokud vše dopadne podle plánu, bude mu vrácena jeho lidská podoba, aby se mohl zúčastnit Bitvy o TYR.

Z neznámého důvodu byl pánem země za hradbou z kostí (jímž je hrozivý Akár Krvooblek) ušetřen také Olwen, s čímž onen mocný zosnovatel přepadu také nepočítal. Příliš mnoho nebezpečných detailů narušilo jeho plány. Vzal tedy na sebe dočasně podobu a úlohu barona Derowena a usilovně se snaží najít oba bratry, přirozeně ne proto, aby byla zachována rodová linie, ale aby je zabil. V moci tohoto tvora je pobít hned na začátku celou družinu, ale rozhodne se jinak a v roli barona ji požádá o pomoc při hledání obou bratrů. Buď družina zahyne v marném pátrání (tak by se jí bez námahy zbavil) a nebo uspěje (a zabity pak budou dvě mouchy jednou ranou). Nutno ještě podotknout, že tento tvor se STANE baronem Derowenem (nikdo nepozná rozdíl), zároveň se jedná o pána celého TYRu a tedy o vrcholnou nestvůru celého příběhu, jejíž jednotlivá tajemství bude družina krůček po krůčku postupně odhalovat.

Taková situace panuje na TYRu v době příchodu cizinců – vlastní družiny dobrodruhů. TYR je však ještě velmi ovlivňován zeměmi, které ho bezprostředně obklopují:

Pohled na *Zemi za hradbou z kostí*

Z východu na TYR dotírá země za hradbou z kostí. Zem je to chladná, nehostinná a smrtící. Nic zde neroste a po neplodné půdě se prohánějí nemrtví. Skrz hradbu vede tajná cesta jedním z vyschlých koryt řeky Klidné. Tuto cestu však dovol postavám objevit až poté, co jim baron Derowen (samozřejmě ten nepravý) zadá úkol najít Olwena a Narwena (a poradí jim hledat u hradby z kostí, neboť o této cestě ví). Na severu země, za hradbou z kostí, se rozprostírá zrádné solné jezero, které pohltí každého opovážlivce, jenž by se snažil o jeho pěší překonání. Daleko důležitější je zde Menhyr, který mimo jiné poskytne družině mapu této

země. Téměř všude tu lze potkat menší hlídky krajně nesmlouvavých kostěných bojovníků. Pánem země za hradbou z kostí je král kostlivců: Akár Krvooblek, mocný čaroděj a bojovník. Jediná cesta do jeho podzemního sídla vede Kosticestou do Tlamy. Samotný Akár je soupeřem pána TYRu. Vlastně všechny zdejší země mají svého pána a každý z nich soupeří o TYR. Akár Krvooblek bude prvním z těch, kteří budou muset zemřít. V jeho sídle je vězněn Olwen.

Pohled na *Zemi za hradbou z kamene*

Po mnoha událostech družina zamíří pomocí magického lana do Země za hradbou z kamene. Tato zem je rovněž velmi pustá, nehostinná a drsná, věčně zamlžená párou stoupající z vlhkých mokřin. Jen velmi úsporný život se zde stále zuby nehty drží (zakrslé keře, malí živočichové,..). Notnou část východního cípu země zabírá podivný Les soch (velmi brzy postavy zjistí, že by bylo moudré se mu vyhnout – mnohé ze soch nezůstávají na svých místech). Už tradiční Menhyr stojící na hezkém kopečku, poskytne družině nepostradatelné informace (mapu,.).

Blízký chmurný a zchátralý kostel obývá dvanáct temných mnichů. (Ono je jich vlastně třináct, ale vždy jeden z nich trpí a umírá ve velké mučírně v Pařezu, sídle pána Země za hradbou z kamene – Hlavorubce. Nemá ale smysl zabíhat do zbytečných podrobností, vše je popsáno níže.) Cesta k Pařezu vede přes puklinu (na jejím hlubokém dně vře láva), ale samotný most je pouhou, byť velmi dobrou, iluzí. Pařez je nedůstojným pozůstatkem jednoho z dávných prastromů, který Hlavorubec jednoduše porazil svou sekerou. Samotný Hlavorubec je unikátní, po celém těle runami poznamenaný tvor. I on bude muset zemřít.

Pohled na *Zemi za hradbou z písku*

Kroky družiny posléze povedou do Země za hradbou z písku. Nekonečné duny horkého písku si každý dokáže dobře představit. Ale pozor, vyskytují se zde smrtelné oblasti s tekutým pískem. Nejlepším řešením patrně bude navštívit zdejší Menhyr (mapa). Masivní kůly mají předejít ztrátě orientace. (Z každého kůlu je vidět na další.) Nepříjemnosti zde budou způsobovat zákeřní obří škorpióni a samozřejmě nedostatek vody. Země za hradbou z písku je také semeništěm démonů, kteří však narážejí na více než důstojného protivníka: pána země za hradbou z písku – Rytíře Horrora. S ním se družina osobně setká až v malém ráji pouště – oázy. Bude třeba ho získat na svou stranu. Rytíř Horror je nemilosrdným zabíječem všech démonů a pekelných stvoření. Vlastně se mu podařilo vyvraždit a zlikvidovat všechny Zrody démonů v tomto světě. Ale jeho duše stále nemá klid. V černé zbroji a na černém koni bude hrát důležitou úlohu v Bitvě o TYR a jeho

modrý drahokam – mocný artefakt, pomůže v přímé konfrontaci se samotným pánem TYRu a Mephistem – pánem démonů. (Ano! Konečné měření sil bude probíhat ve velkém stylu a v několika vzájemně propojených rovinách...)

Průběh dobrodružství

Na následujících řádcích je popsán optimální průběh dobrodružství, jako velmi stručný přehled všech důležitých okamžiků ve hře. Kdykoli v průběhu hry tak bude možné rychle zjistit, co má proběhnout teď a co potom. I když hlavní příběh už rámcově znáš, jistě ti tento přehled bude k užitku.

Družinu čeká toto

- *probuzení na neznámém místě (v Lesíku)*
- *setkání s velkým vlkem (Narwen – vlkodlak)*
- *vesničan Kluba (pasáček, první informace o TYRu)*
- *Půtka + vesničané*
- *Menhyr (mapa TYRu)*
- *návštěva barona Derowena v pevnosti TYR (další informace o zemi, úkol: najít a přivést Olwena a Narwena)*
- *průzkum TYRu*
- *Menhyr podruhé (odkaz na Akára Krvoobleka v zemi za hradbou z kostí)*
- *nález tajné cesty skrz hradbu z kostí (vyschlé koryto řeky)*
- *průzkum země za hradbou z kostí*
- *Menhyr této země (mapa)*
- *Kosticesta*
- *Tlamou vstup do Kostěné bestie (sídlo pána Země za hradbou z kostí: Akára Krvoobleka)*
- *nalezení Olwena*
- *zabití Akára Krvoobleka*
- *návštěva hrobek knížete Beowena, jeho ženy kněžny Aoweny a barona Derowena (zjištění, že pravý baron Derowen je už dávno po smrti!)*
- *návrat do TYRu*
- *opětné setkání s vlkodlakem – Narwenem (brání svého bratra Olwena)*
- *dorozumění se s vlkodlakem a poznání jeho pravé totožnosti (=> konečné ujištění o baronově nepravosti)*
- *Narwen – vlkodlak dá družině magické lano, s jehož pomocí zdolají hradbu z kamene (půjdou bez Olwena, o toho se vlkodlak postará)*
- *cesta skrz Les soch*
- *Menhyr této země (mapa)*

- *setkání s temnými mnichy (množství užitečných informací, ale zatím bez všech legend, úkol: osvobodit třináctého mnicha a zabít Hlavorubce)*
- *cesta přes puklinu k Pařezu*
- *vniknutí do Pařezu – sídla pána země za hradbou z kamene: Hlavorubce (nejlépe horem pod rouškou tmy a za pomoci ochranného kouzla od temných mnichů)*
- *najít co nejrychleji cestu k Hlavorubci a zabít ho (z toho plyne osvobození třináctého mnicha)*
- *sledování kouzlení všech třinácti temných mnichů (výbuch Pařezu, dočasné zastavení toku času, převyprávění všech známých legend + další podrobné informace, obdržení Bizarní Aquadely – klíče k cestě do země za hradbou z písku, úkol: záchrana TYRu, jakožto jediná možnost návratu zpět do jejich světa)*
- *návrat do TYRu*
- *shledání s Olwenem a Narwenem – vlkodlakem (informovat je o situaci)*
- *cesta do země za hradbou z písku (opět jen sama družina)*
- *návštěva tamějšího Menhyru (mapa, už poslední)*
- *cesta pouští (obří škorpioni, tekuté písky, pouštní bouře)*
- *přelud rytíře na černém koni, hořícího démona*
- *nalezení nového Zrodu (pentagram, odkud přicházejí démoni)*
- *zničení Zrodu*
- *oáza (setkání s pánem země za hradbou z písku: Rytířem Horrorem, navázání komunikace a dohoda o společném boji)*
- *dar Rytíře Horrora – modrý drahokam (artefakt na přivolání Legie Vod s Urkurukem v čele)*
- *návrat do TYRu s Rytířem Horrorem*
- *setkání na Menhyru (s temnými mnichy, vyléčeným Narwenem, Olwenem a s dvěma sty ozbrojenými vesničany, příprava bitvy)*
- *Bitva o TYR, na jedné straně výše uvedení spolu s družinou jež se aktivně účastní boje a v čele s Rytířem Horrorem a na straně druhé armáda tří set kostěných bojovníků (kteří po smrti Akára Krvoobleka přešli pod vládu pána TYRu), spolu s pánem TYRu osobně.*
- *první budou zabiti temní mniši, jeden po druhém v souboji myslí s pánem TYRu*
- *pán TYRu zlikviduje Rytíře Horrora*
- *družina se probojuje až do pevnosti a pán TYRu se před nimi stáhne do věže*
- *jakmile družina vyběhne do vnitřních prostor věže, zdi se uzavřou a celá věž zajede sto sáhů pod zem, do tajného sídla pána TYRu*
- *zatímco nahoře probíhá lítý boj, družina hledá cestu k hlavnímu nepříteli*
- *překonání všech nástrah a nalezené cesty k vratům za nimiž je hlavní sál, otevření vrat*

- *Pán TYRu dokončuje mocné kouzlo a stoje v pentagramu, vyvolává samotného Mephista – pána démonů a stovku jeho nižších druhů*
- *družina používá Modrý drahokam a vyvolává Mořskou legii v čele s hrozivým Urkurukem*
- *nastává komunikace mezi Urkurukem a Mephistem, která končí dohodou a odchodem obou armád do světů kam patří (!)*
- *oslabený Pán TYRu musí zaplatit za povolání Mephista a vzplane rudým plamenem*
- *bez vší magenergie a v mukách pekelných vrhne se pán TYRu na družinu , která ho ovšem zabije (z jeho těla však s odporným smíchem vylétne černá duše a zmizí všem z očí)*
- *Bitva o TYR je dovedena do vítězného konce, Narwen převezme úlohu svého otce, na počest vítězství uspořádá velikou hostinu a také hon do blízkého lesa, kde družina potká podivnou laň s měděnými kopýtky... (cesta zpět).*

Zkušenosti, peníze, magie

Jednotlivé zkušenosti za nestvůry jsou uvedeny v bestiáři na konci jeskyně. Velký podíl zkušeností by však pro hráče měl připadnout také za správné hraní své postavy, za vyřešení hádanek, nejasností a za splnění daných úkolů. Dle mého názoru si postava která prošla celým TYRem od začátku až do konce zaslouží zkušenosti na další úroveň (i kdyby jí nakrásně chybělo 25000 bodů zkušenosti).

V zemích TYRu se neplatí penězi, i když někteří vesničané by se mohli nakonec nechat přesvědčit. Ale obecně jsou zde peníze k ničemu. Obchody probíhají v naturáliích (obilí, mléko, výrobky,..).

Magie je v zemích TYRu velmi nevyzpytatelná. Kouzla, která by ti jako PJ mohla v některých situacích nadělat moře starostí (*levitace, leť, mrak smrti, hyperprostor*,..) se ne vždy musí povést a nebude záležet na pravděpodobnosti úspěšného seslání kouzla. V některých lokacích nebude možné seslat žádné kouzlo z uvedeného oboru magie (např. v Kostěné Bestii – sídle Akára Krvoobleka – fungují jen kouzla energetické, vitální, ochranné a poznávací magie, tedy žádný *hyperprostor, metamorfóza, hypnóza* a podobně.)

Přírodní (hraničářská) magie funguje všude bez jakéhokoliv omezení.

Technické podrobnosti

Naslouchání bude v popisu místnosti uvedeno jen v případech, kdy to má nějaký výraznější význam. V ostatních případech musíš sám určit, co lze v dané místnosti zaslechnout. Většinou však nebude slyšet nic.

Takovýmto písmem bude napsáno vše, co můžeš hráčům beze všech starostí rovnou přečíst (zejména popisy místností a děje s nimi spojené).

Ostatní text si musíš přečíst předem, neboť je určen jen tobě, k vedení příběhu. Nejlepší by bylo, kdybys s ním byl už alespoň rámcově obeznámen dopředu.

Celé dobrodružství Bitva o TYR, je plně slučitelné pouze s pravidly DrD verzí 1.5.

TYR

Družina překročila bludný kořen a probudila se na neznámém místě uprostřed Lesíka. Vše proběhne tak jak je uvedeno v Začátku dobrodružství. Tedy: Družina se setká s ohromným podivným vlkem, který před nimi bude hravě prchat a kterého oni nemohou dostihnout. Nakonec jim nezbude, než vyrazit z lesa ven. Pak se před nimi otevřou pláně TYRu. Uvidí stádo ovcí (asi 100 kusů) a jednoho vesničana, jak je pase a přitom si píská na píšťalu. Vesničan se jmenuje Kluba a ihned pozná, že družina je tu cizí (protože se tu jinak všichni znají). Zaujme vůči družině přátelský, ale přesto ostražitý postoj a postavám neunikne ostrá mačeta, jež se mu houpe u boku. Jinak z něj postavy dostanou všechno, co ví, to znamená: obecné informace o TYRu (popis země, kdo v ní žije, hrozbu ze stran ostatních zemí a že podrobnější informace získají v pevnosti TYR u barona Derowena, který je jistě přijme, neboť je to muž na správném místě). A jelikož se už notně připozdívá a do pevnosti je to pěšky docela daleko, pravděpodobně se společně vydají do jediné vesnice v TYRu, tedy do Půtky.

„Přibližujete se k vesnici, už je na dohled, když tu se vám zdálo, jakoby se něco zablýsklo na vrcholku nedalekého kopce. Takový krátký záblesk a pak už nic. Asi to nic nebylo." – ale bylo! To na sebe upozorňuje samotný Menhyr. Pokud se zeptají Kluba (nebo kohokoliv z vesnice), odpoví toto:

„Na tom kopci stojí Menhyr, takovej velkej kámen. Říká se, že prý má zvláštní schopnosti a tak tam někdo čas od času zajde. Ale žádný zázraky se zatím nestaly. Stojí tam, co lidé pamatují..."

A až si ho budou chtít poprvé postavy prohlédnout:

„Vystupujete na kopec. Vede tam vyšlapaná stezka přímo z vesnice. Majestátní kus kamene se zdál zezdola mnohem menší. Teď se tyčí před

vámi v celé své velikosti (asi tří sáhů). Jeho povrch je šedý, narušený deštěm a větrem. Najednou se vám zdá, jako by se jednotlivé prasklinky v kameni počaly hýbat! Ó ano! Klikatí a sbíhají. Teď dokonce vytvořily nějaký obrazec. Fascinovaně na něj hledíte a snažíte si jej vrýt do paměti, neboť po chvíli se obraz zamlžuje až zmizí docela. Povrch kamene je už zas šedý a nevýrazný..." – asi tak na minutu dovol hráčům nahlédnout do mapy TYRu, ale jen do ní! Ostatní země se zakryjí jednoduše třemi papíry, takže bude vidět jen vnitřní „trojúhelník". Tento efekt se už nedá vícekrát zopakovat a ostatně uvidí ho jen postavy, vesničané nikoliv.

Půtka je běžná vesnice, na první pohled není ničím výjimečná. Nachází se zde kovář Horat, bylinářka Pilana, hospoda „Pod kopcem" s hostinským Fuchojem, případně další „osobnosti", funkci starosty a zároveň vládce zastává samozřejmě baron Derowen sídlící v pevnosti. V přibližně šedesáti domech žije cca 200 vesničanů, dříve jich bývalo mnohem více. Drtivá většina pěstuje brambory či obilí a chová ovce. Nikdo nechodí beze zbraně (nájezdy jsou ještě v blahé paměti).

Nakonec postavám nezbude, než navštívit pevnost TYR a hlavně barona. Z Půtky tam vede trošku klikatá, ale udržovaná cesta. Až se postavy přiblíží ke kterékoliv hradbě, snaž se jim barvitě vylíčit, jak taková hradba do nebe vlastně vypadá (obzvlášť ta z kostí – jsou tam lidské, ale i jiné „vzorky").

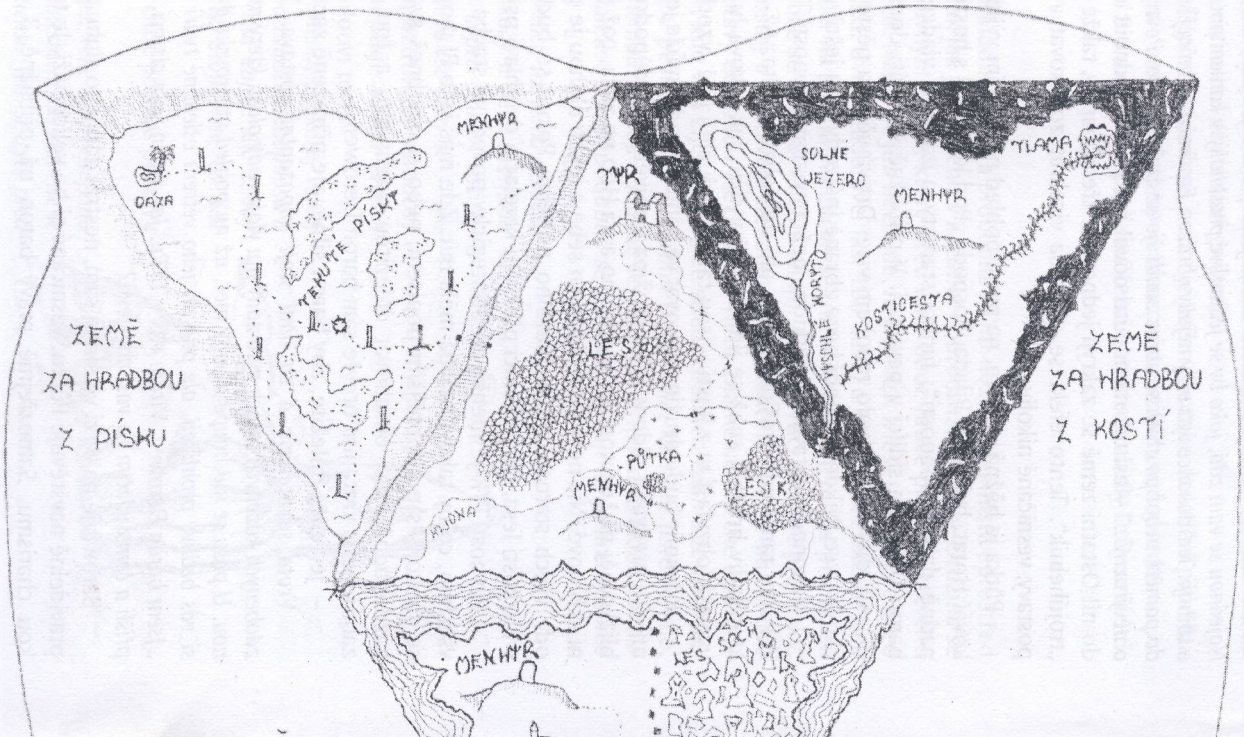
Kdykoliv bude družina nocovat ve volné přírodě, může je něco milého, či méně milého překvapit. Zde v TYRu družina s největší pravděpodobností narazí v lese či blízko něj na Lechtouna Pokoutního a na Hop na záda, což jsou poměrně neškodní skřítkové. Nic neví o světě kolem sebe a jejich úlohou je družinu načas oprostit ode všech starostí kolem hlavního příběhu. Pokud se budou příliš často motat v blízkosti lesa, tak je v noci překvapí krvelační dvojhlaví psi: Zoofové.

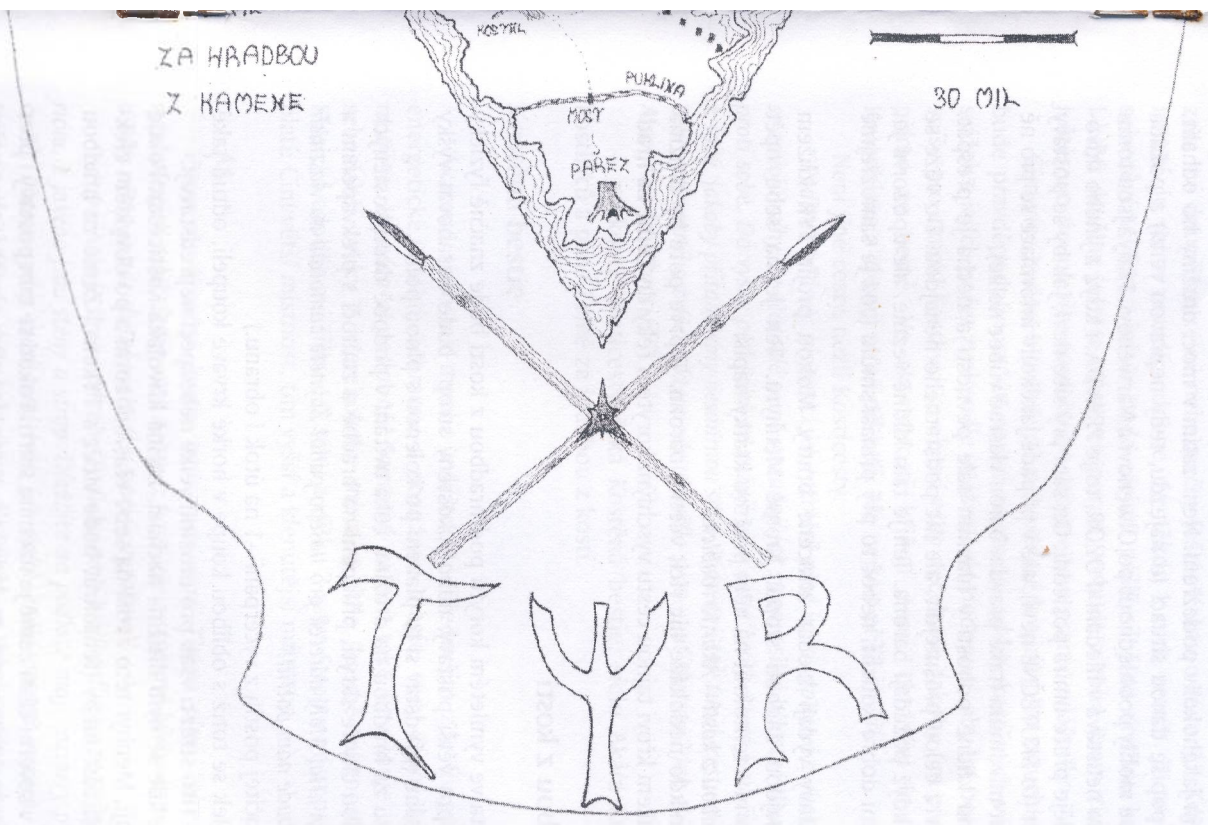
Pevnost TYR je menší, ale strategicky povedená stavba s masivními zdmi. Má všechno, co by taková stavba měla mít. Zde máš jako PJ možnost se uplatnit. Buď se spokojíš s podrobnějším popisem, nebo si navrhneš svou vlastní pevnost. Ta každopádně musí obsahovat důležitou dominantu a tou je **věž**. Po patřičném zabušení na vrata jim otevře sám baron Derowen.

– **je velice důležité, aby baron silně, ale přirozeně zapůsobil na postavy!**

Vrata se otevřela a za nimi stojí impozantní postava. Ten muž je oblečen ve zdobených kožených šatech a za zády mu vlaje rudý plášť, který má sepnutý stříbrnou sponou. U pasu se mu houpe dlouhý meč, už na pohled mistrovské dílo. Jeho zachmuřené oči si vás bedlivě prohlížejí, ale pak na jeho větrem ošlehané tváři zvítězí přeci jen úsměv. „Jsem baron Derowen. Vítám vás v TYRu. Jak vidím, jste cizinci. Mohu vědět, odkud jste přišli a čemu vděčím za vaši návštěvu?"

Baron žije na tvrzi většinou sám, nestrpí žádného sluhu (všechno zvládá sám) a pravidelně navštěvuje Půtku. Vesničané si ho velice váží. Je to muž činu a má vysokou charismu. Samozřejmě pravý baron už přibližně 3 roky nežije (byl také


ZEMĚ
ZA HRADBOU
Z PÍSKU
OÁZA
MENHYR
TEKUTÉ PÍSKY
TYR
LES
PŮTKA
MENHYR
LESÍK
MLÝNKA
SOLNÉ
JEZERO
MENHYR
TLAMA
KOSTICESTA
ZEMĚ
ZA HRADBOU
Z KOSTÍ
MENHYR
LES
SOCH


ZA HRADBOU
Z KAMENE
KOSTEL
POKLJNA
MOST
PAŘEZ
30 MIL

zavražděn při onom neblahém nájezdu). Jeho postava se proto musí hrát tak, aby na něj nepadl ani stín jakéhokoliv podezření. Není zatím v moci družiny ho odhalit. Baron podrobně popíše danou situaci (o nájezdu, tedy nepravou verzi) a požádá postavy, jestli by se mohly poohlédnout po Olwenovi a Narwenovi. I když jsou tomu už tři roky, on sám neustává v hledání (POZOR, to je PRAVDA, i když z jiného důvodu – zabít), a naděje přece umírá poslední. On sám prý sice neví, jak by se postavy mohly dostat zpět (to SKUTEČNĚ neví), ale v případě jakékoliv informace se pro ně bude snažit udělat maximum (také pravda, baron vlastně vůbec nelže).

Baron družinu klidně pohostí v hlavním sále pevnosti a nechá je přespat. Postavy mohou tvrz celou prošmejdit, ale nic podstatného nenajdou. Do věže se dostanou pouze když požádají barona. Ten je tam klidně vezme, ale upozorní je, že v celé tvrzi není dobré kouzlit, neboť to prý přináší smůlu (což je samozřejmě holý nesmysl).

Poté se postavy vydají hledat ztracené bratry. Mohou projít TYR křížem krážem, ale nenajdou žádnou stopu. Kromě Menhyru. Ten je na sebe opět zábleskem upozorní a tentokrát na něm přečtou krátký nápis:

„Země za hradbou z kostí – Akár Krvooblek."

K tomu jim nikdo nedokáže nic říci, včetně barona. Teprve poté by družina měla najít za shlukem křoví tajnou cestu vyschlým korytem řeky do **Země za hradbou z kostí.**

Země za hradbou z kostí

Samotná cesta ve vymletém korytu pod hradbou z kostí bude značně fyzicky náročná, zvláště pro větší postavy, neboť „kostěný strop" bude dosahovat výšky maximálně 1,20 sáhu (představ si to plazení po kolenou s plnou polní).

Hned u výlezu za hradbou na družinu čeká uvítání v podobě dvou kostěných válečníků. Ti budou chytře skryti, přilepeni na hradbě a zaútočí s překvapením a s krákavými slovy: *„Ha! Malý dáreček pro našeho pána! Zhynete zamotáni do vlastních střev! A krev vaše bude nám patřit!!"*

(Postavám počítej postih z vyčerpání –1 na útok i obranu.)

Akár Krvooblek se totiž s oblibou koupe v horké krvavé koupeli, odtud také čerpá svou sílu... Tito strážci však pro družinu velké nebezpečí nepředstavují.

Blízko místa, kde se nyní družina nachází, začíná křivolaká Kosticesta. Pokud se k ní hned vydají, Menhyr této země na sebe včas upozorní a po obvyklém efektu jim ukáže další část mapy (tentokrát bude vidět s TYRem i Země za hradbou z kostí).

Solné jezero v severní části země je územím smrti. Pokud se tam postavy i přes varování o měkkém povrchu vydají, pořádně jim zatop! Je velice obtížné jezero pře-

jít, ale ne nemožné. (postihy z vyčerpání, atd.) V nejvzdálenějším cípu Solného jezera má doupě smrtelně nebezpečný ještěr Kakau-o-te-rangi. Když na něj družina narazí, je velmi pravděpodobné, že někdo z nich zemře. Je to daň za přílišnou sebedůvěru. Tento ještěr bude zřejmě příliš silný na družinu kolem 12 úrovně. I když družina ještěra přeci jen porazí, nebude z toho krom zkušeností nic mít. Ještěrovo doupě sice najdou, ale nebude tam pranič zvláštního.

Čím více budou bloumat po nehostinné krajině této zatuchlé země, tím větší bude pravděpodobnost, že narazí na menší oddíly kostěných válečníků. Četnost srážek a jejich počet zvol podle uvážení, ale nedopusť, aby byl boj s nimi postavám spíše pro smích! Kostlivci se objeví vždy nečekaně, jakoby jim před očima vyrostli přímo ze země. Ve skutečnosti křižují zemi, chráněni kouzlem od Akára Krvoobleka a zjevují se až při boji. Ale nejsou příliš chytří.

Není jiné cesty, nežli Kosticesty:

„Podivná bílá věc gigantických rozměrů před vámi vyplouvá z chatrných vznášejících se závojů mlhy. Ze zčernalé země vystupují jak stromy silné bělostné sloupy ve dvou řadách proti sobě. Do výšky pěti sáhů se zužují až v ostré hroty, které jsou čím dál více stáčeny k sobě, jakoby přitahovány nesmírnou silou. Vytvářejí tak tunel, cestu z kostí. Jsou to snad žebra ohromného zvířete, které zde ukončilo svou pouť životem? Jak asi muselo být velké? A co je na jeho konci ??"

– na konci Kosticesty čeká Kostěná bestie, sídlo Akára Krvoobleka, Krále kostlivců a pána Země za hradbou z kostí.

Kostěná bestie

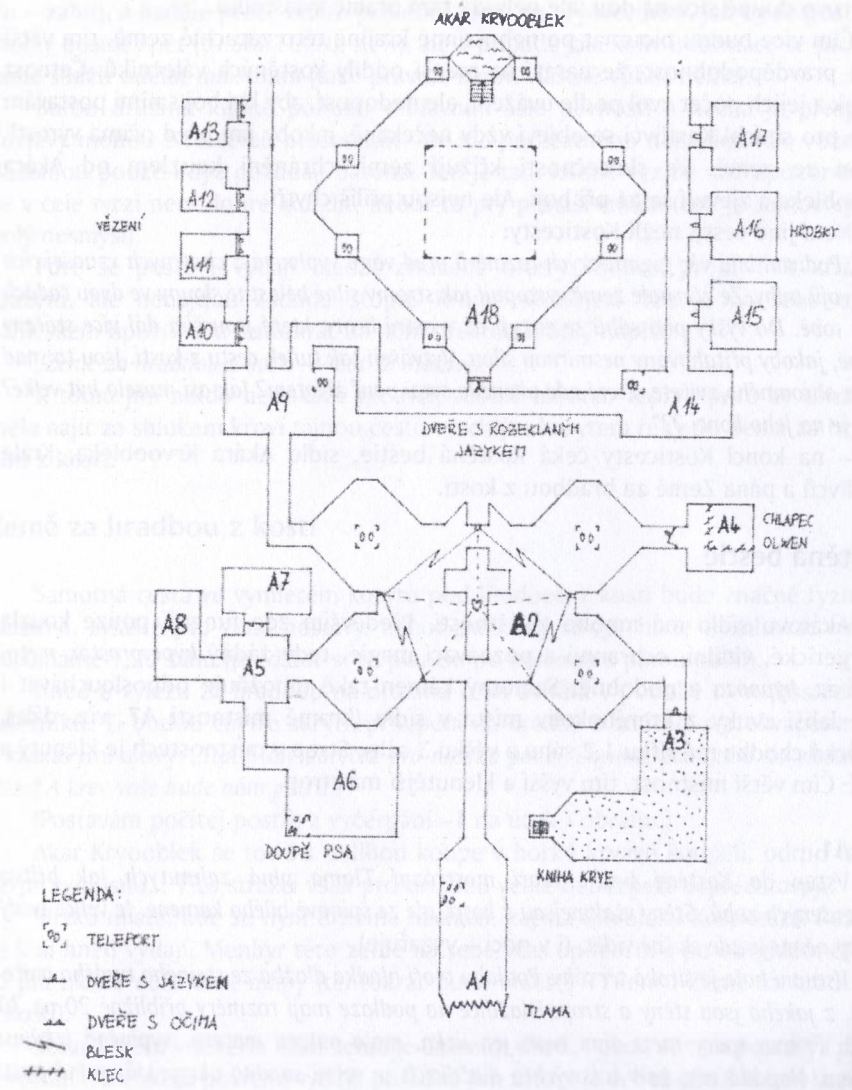
Akárovo sídlo má mnoho zvláštností. Především zde fungují pouze kouzla energetické, vitální, ochranné a poznávací magie, tedy žádný *hyperprostor, metamorfóza, hypnóza* a podobně. Samotný kámen také umožňuje odposlouchávat i sebeslabší zvuky z kteréhokoliv místa v sídle (kromě místnosti A7, viz. dále). Klasická chodba má šířku 1,2 sáhu a výšku 3 sáhy. Strop v místnostech je klenutý a platí: Čím větší místnost, tím vyšší a klenutější má strop.

A1

Vstup do Kostěné bestie tvoří mostrózní Tlama plná zahnutých jak břitva vybroušených zubů. Stěny však nejsou z kostí, ale ze špinavě bílého kamene. Je velice tvrdý a díky němu je zde slušně vidět. (i v noci – vyzařuje).

Vstupní hala je široká tři sáhy. Podlahu tvoří hladká dlažba ze stejného tvrdého materiálu, z jakého jsou stěny a strop. Dlaždice na podlaze mají rozměry přibližně 20 na 30 coulů. Přitom spáry mezi nimi tvoří jen úzká, málo patrná mezera, vyplněná jakýmsi tmelem. Napadá vás, že v takovýchto dlaždicích se velmi snadno ukryje důmyslná past.

KOSTĚNÁ BESTIE



Strop vstupní haly je hladce klenutý a vytváří dojem mnohem většího a honosnějšího prostoru. Samotná místnost se zdá být však překvapivě strohá a prázdná. Stěny, podlaha i klenutý strop jsou dokonale opracovány a do mezery mezi kameny nelze zastrčit ani čepel dýky. Ale v její levé horní části jste objevili v podlaze vyhloubeny čtyři stopy. Jsou jakoby vmáčknuté do onoho špinavě bílého tvrdého kamene a raději nepřemýšlíte, jak velká musela být síla, která toto dokázala. Stopy vypadají jako od velkého psa.

Stopy slouží coby teleport. Čtyři stopy jsou pro psa, který se nachází v A6. Ostatní (v A2 a v A18) jsou pro Kostěné bojovníky. Nikdo jiný je nemůže použít. Aktivují se trojitým zadupáním a bytost je přenesena ihned na druhé místo teleportu, které sama určí. Srážky jsou vyloučeny.

V okamžiku, kdy postavy opustí tuto místnost severní chodbou, čelisti Tlamy se nenávratně za hlasitého skřípotu stisknou a nebude jiné cesty zpět, než přemoci Akára a tak zlomit působení jeho magické moci na Kostěnou bestii.

A2

Jakmile postavy dorazí na začátek této místnosti, ozve se takové to „lupnutí", to ohavný Kostěný pes zaujal strategické místo u východu z Tlamy pomocí teleportu z jeho pelechu (A6), (přičemž není nutné tuto hroznou bestii zabíjet, později se o ní něco dozví od Olwena). Současně od této chvíle Akár Krvooblek ví o dobrodruzích a s potěšením poslouchá, co si povídají. Je si sám sebou velmi jistý.

Už při vstupu do místnosti slyšíte pravidelný basový tlukot. Je od velikého rudého srdce, které levituje ve výšce asi 1,5 sáhu nad podlahou. Z pěti uzlů rozmístěných pravidelně do pětiúhelníků okolo srdce čas od času zasrší stejný počet bílých blesků, při kterém se srdce viditelně smršťí a vydá onen zvuk. Kapičky krve pomalu a pravidelně odkapávají ze srdce na podstavec kříže, ten vystupuje pár coulů nad úroveň podlahy. Ve výšce patnácti coulů, vprostřed tohoto podivného sálu, je zvednuta podesta tvaru kříže o rozměrech asi 5 na 3 sáhy. Právě nad ním se v intervalech smršťuje rudé srdce. Sál má nezvyklý půdorysný charakter. Z hlavní lodě symetricky vystupují čtyři zkosené výběžky, z nichž vedou chodby někam dál, do útrob Kostěné bestie. Uprostřed každého ze čtyř výběžků této podivné místnosti se zřetelně rýsují otisky, tentokráte dvou nohou. Ze severovýchodní části je ještě slyšet tiché volání.

– tato místnost slouží pouze jako ohromující poutač, ukázka moci. Rozhodně se nejedná o Akárovo srdce. Srdce patří oné gigantické bytosti, v jejíž schránce se družina právě nachází. Bude trýzněno, dokud bude Akár žít, a zatím se s ním nedá nic udělat (odstrčit, sežehnout, zničit a pod.)

A3

Vstup do této místnosti vede přes kostěné dveře s odporným slizkým jazykem. Dveře se dají otevřít pouze zatáhnutím holou rukou za jazyk (skutečně ohavně to popiš).

Tato komnata vypadá hned na první pohled jinak, než všechny ostatní. Podlaha je totiž vyskládána z vyleštěných lidských lebek. (docela to klouže)

Vzduch zde je chladný, jako by na vás dýchala sama smrt. Snad se vám to zdálo, ale zaslechli jste velice slabý táhlý výkřik. Jako by vycházel zpoza výklenku, kam zpočátku není přímo vidět. I přes mrtvolný chlad cítíte, jak vám tuhne krev v žilách. Něco podivného vysunuje svoji auru, jako tykadla hlemýždě, pomalu ale nezadržitelně. Přitom zde není vidět nic nebezpečného.

Komnata se zdá být dočista prázdná, jen v západním výklenku na kamenném podstavci leží zavřená černá masivní kniha. Její hřbet je směsicí ostrých klikyhaků v odstínech šedé. Má pevnou vazbu, vyztuženou tmavou ocelovou kostrou. Okolo knihy je rozesetý stříbrný prach.

– jedná se o **Knihu Krve**, mocný artefakt neznámého původu. Pokud už postavy mají s sebou Olwena, řekne jim asi toto:

„To je Kniha pijící krev. Beztrestně se jí může dotýkat jen Akár Krvooblek. I tak je určená pouze pro mocné. Je určitě zlá a nikdo ji nepřečetl až do konce. Viděl jsem mnohé, jak byli přinuceni ji číst. Slabší to sklátilo hned, silnější vydrželi déle, nikdo však nedočetl ani první stránku! Raději se jí vyhněte."

Postavy se přesto mohou rozhodnout do ní nakouknout. Číst se dá pouze opět při dotyku holou kůží. První slovo Knihy Krve stojí čtenáře 2 životy, každé další o dva životy více než předchozí (čtvrté slovo 8 životů, atd.) Tuto vlastnost nelze žádným způsobem obejít, ani přerušit (pak se musí začít od začátku) a knize rozumí i ti, co nikdy neuměli číst. Je v ní napsáno:

Kniha Krve

Krev!

Nejcennější tekutina na světě!

Rudý nápoj srovnatelný s božím nektarem ***Ambrozie.***

Odkaz předků z dob, kdy všechno bylo mladé a plné touhy po životě...

(Neočekávám, že někdo bude číst dál, ale jestli přece, navaž v podobném duchu.)

Pozn. Už asi tušíš proč se Akár tak často koupe v krvi...

A4

Za volajícím hlasem, vešli jste pootevřenými dveřmi do čtvercové místnosti. Ta je velmi stroze zařízena: kavalec, miska s jídlem a jinak vůbec nic. Navíc veškeré vybavení se nachází v kleci s dvířky, která zabírá plnou třetinu místnosti. Ve kleci sklíčeně sedí chlapec a volá o pomoc. Poté, co vás uvidí, radostně vyskočí, OTEVŘE SI SÁM DVÍŘKA OD KLECE a vydá se k vám. Chlapec je oblečen do hadrů, které kdysi mohli vypadat docela hezky, teď by nad nimi ohrnul nos leckterý žebrák. Vypadá velmi nešťastně, ale není zbědovaný ani podvyživený. Má hnědé nestříhané vlasy, modré oči a jeho věk odhadujete maximálně na deset let. Chlapec se však chová velice podivně a vzbudil u vás nedůvěru; když k vám promlouvá:

„Nevím jaká štěstěna se na mne obrátila. Jsem Olwen z TYRu! Vězeň a sluha Akára Krvoobleka. Je mým úkolem vás tady provést, neboť můj pán už o vás ví a očekává vás."

Po tomto naprosto podivném výstupu začne chlapec ještě divokými posunky naznačovat něco o uších a aby postavy šly za ním.

- toto je další důležitý okamžik ve hře!

Předně: Chlapec je skutečným pravým Olwenem, synem knížete Beowena a kněžny Aowen. Je také skutečně vězněm v Kostěné bestii, ví že sám nemůže uniknout a že Akár Krvooblek naslouchá skrze stěny. Také ale ví, že je zde nedaleko místnost, kde Akár slyšet NEBUDE (A7). Proto bude Olwen naoko (nebo i skutečně) provázet družinu po této části sídla, bude jim HLASITĚ popisovat vše, o čem něco ví (třeba o Kostěném psu, který hlídá tlamu, nebo o Knize Krve), a zároveň bude postavám divokou a naléhavou gestikulací naznačovat, aby ho následovaly. Akár se teď náramně baví, neboť předpokládá, že chlapci družina vůbec nebude věřit a naopak ho bude podezřívat ze zrady. A Olwen družině nebude moci podat žádný důkaz své pravosti, a už rozhodně ne nahlas.

Zahrát tuto roli je dosti obtížné, neboť postavy by chlapci opravdu alespoň z počátku věřit neměly.

Zda se Olwenovi podaří nakonec družinu přesvědčit a zahnat ji do místnosti A7, záleží na okolnostech. Pokud tam stále nebudou chtít jít, chlapec se rozbrečí, zanechá všech přetvářek a normálně jim řekne, že má plán, jak Akára zlikvidovat, a pokud se nepovede, tak družina nevyhnutelně zemře. Plán pošeptá postavám (nejlépe krollovi):

„Já se ho budu snažit zabavit a urazit a vy se na něj nečekaně vrhnete bez ohledu na veškerou stráž kolem. Akár musí okamžitě zemřít!"

– jak se záhy ukáže, toto je překvapivě jeden z nejlepších plánů v dané situaci, kdy Akár o všem ví, navíc je chráněn svou gardou.

A5

Tato místnost je prosta veškerého vybavení. Vedou z ní jedny dveře na sever. Ty mají na líci plastickou hlavu s velkýma rudýma očima místo kliky. Z místnosti vedou pak ještě východy na všechny světové strany. Podlaha je místy špinavá a ušlapaná a svědčí o rušném provozu, který tady jistě je. Obzvláště z jižního východu sem vedou špinavé ušlapané žmolky čehosi, co silně páchne zvířenou.

Opravdu zde není nic významného. Dveře na sever se otevírají holou rukou – zatlačením očí (velmi nechutné).

A6

Místnost není místností, nýbrž zatuchlým doupětem. Je to tu silně cítit nedefinovatelným zápachem, který nejvíce připomíná vyvržené vnitřnosti. Stěny doupěte jsou pokryty zaschlou temnou krví, která ostře kontrastuje s bílou barvou stropu, umístěného poměrně

vysoko; asi pět sáhů. V jihozápadním rohu jsou opět obtisklé čtyři stopy velkého psa. O obyvateli tohoto brlohu nemůže být pochyb. V zadní části je „umístěn" pelech nebývalých rozměrů (na poměry), doplněný rozličnými kostmi a vykaly. Před pelechem zeje lidská lebka s odstraněným temenem, naplněná &#%^"@ (cenzurováno). Snad slouží místo misky.

Pro některé postavy to může být už moc (elfové,..): past Odl~5~nic/zvracení. Jinak se zde už žádné další „poklady" nenacházejí. Obyvatel doupěte: Kostěný pes

A7

Místnost je přeplněná rozličnými kusy dřeva, kůry a pergamenů. Stěny jsou zde celé poškrábané a obložené několika vrstvami dřevitého materiálu. Vlastně byla ze stěny odstraněna celá vrstva v tloušťce cca jednoho coulu a nahrazena zřejmě vším, co bylo po ruce. Jinak zde už není mnoho zvláštního. Nic z nashromážděného harampádí nemá valnou hodnotu. Zdá se však, že pro někoho ano.

Pokud sem Olwen dostane všechny (nebo i jen část) družiny, hbitě zavře dveře a začne potichu vysvětlovat:

„Tady nás nikdo neuslyší! Trvalo celou věčnost, než se mi podařilo seškrábat tu důležitou vrstvu kamene, pomocí které Akár slyší. Naštěstí nebyla zas tak pevná. Ale to teď není důležité. Jste ve smrtelném nebezpečí! V okamžiku, kdy Akára přestanete bavit, vtrhne na vás jeho garda a proti ní nemáte šanci. Je jen jedna možnost jak se odtud dostat ven, a tou je zabít Akára Krvoobleka! Doufám, že se to dá rychle provést. Po jeho smrti by se měli ostatní kostlivci rozprchnout jak krysy. Teď vás k němu zavedu. Bude v hlavním sále. On není hloupý a pošle na vás svou gardu, ale té si nevšímejte, důležitý je pouze on! Dost bylo čekání, pojďme!"

– tato varianta se zdá být skutečně nejlepší, pokud však postavy přijdou na nějakou jinou (možná i lepší), není co řešit. Jen pozor na Akára, je to inteligentní a nebezpečný protivník!

A8

Tato místnost je poseta množstvím menších obrazů. Podlaha je šachovnicově rozdělena do tmavých a světlých čtverců. Většinou zobrazují děsuplné bojové scény, kdy nekonečné moře kostěných válečníků drtí řady nepřátel. Několik obrazů, co by pohledů cizích očí zachycujících jeden okamžik, i z takového množství, vás zaujalo. Na jednom obrazu stojí nekončící zástupy neznámých lidí, z jejichž nohou odpadává veškeré maso. Na dalším obraze jsou vidět už mračna kostlivců, jak zmateně pobíhají po rudé planině a jeden napadá druhého. Pouze jeden z nich stojí opodál. Detail na sousedním obraze ukazuje krutou kostěnou lebku, s očima, které rudě žhnou. Ta lebka se mrazivě usmívá a na hlavě jí sedí drahocenná koruna. Tušíte, čí portrét to právě zkoumáte, a vaše srdce naplňují obavy nejhoršího rázu..

Nachází se zde tedy asi tři tisíce obrazů (skutečně, neboť prostor v této místnosti je poněkud jiného rázu, než jak jej známe z našeho světa, pokud postavy půj-

dou od jednoho k druhému obrazu, mohou tak pokračovat dlouhou dobu, počítej, jako by místnost byla stokrát větší. K jejímu opuštění však stačí otočit se a udělat pár kroků).

A9

Komnata, do které jste právě vešli, tvoří zřejmě jakousi přestupní cestu v paláci nazývaném Kostěná bestie. Není zde žádný nábytek. Vašemu bedlivému zraku však neujde, že v severovýchodním rohu je na podlaze obtisklý pár nohou. Těsně vedle něj stojí po zuby ozbrojený kostěný válečník. Je to obr, oděn do tmavého plátového brnění s válečným kladivem v ruce. Zatím se nehýbe, ale tušíte, že vás bedlivě pozoruje.

Z této místnosti vedou dva stejné východy. Jeden na sever a druhý na východ.

Tento kostlivec patří do Akárovy gardy. Jakmile spatří družinu, třikráte dupne nohou a přenese se do hlavního sálu (A18) podat zprávu.

A10–A13

Místo vypadá jako vězení. Strohé špinavé stěny, místy poškrábané a rozdrásané, snad touhou dostat se ven. Není tu nikdo, živý ani mrtvý. Je těžké soudit, kdo, nebo co tu bylo vězněno, ale nesmazatelné „pozůstatky" po bývalých vězních těchto prostor nenechávají nikoho na pochybách. Je tu překvapivá tma, jako by bývalí obyvatelé neměli právo na světlo. Dveře do těchto cel jsou ze železných bloků a také na nich se šklebí ohavný obličej s uhrančivýma očima zírajícíma ven.

Všechny tyto prostory jsou za zamčenými železnými dveřmi. Představují vězení, jak pro zvířata, tak pro inteligentní tvory. V současné době tam družina může najít tak nejvýše žalostné pozůstatky cárů seschlého masa, visícího na zrezivělých okovech.

Chodba na sever je záměrně neukončená (stejně jako její obdoba naproti). Má tak býti vyznačeno pokračování, neboť výčet vězení zdaleka nekončí pouhými čtyřmi komůrkami. Nic zvláštního se však dále nenachází, maximálně družina zbloudí a to by mohl být její konec. Každopádně Olwen bude zásadně proti postupování tímto směrem a pokud nebudou dbát jeho slov, potká družinu něco skutečně nehezkého – tvůj hněv!

A14

Když jste vstoupili sem, máte pocit, že už to zde dávno znáte. Místnost se totiž nachlup podobá té, kterou jste sem už prošli, ve které hlídal alespoň na pohled hrozivý kostlivec, než zmizel po třetím podupání teleportem, zřejmě aby předal zprávu svému králi: Akáru Krvooblekovi. Teleport se nachází také tady. Místnost má východy na sever a západ.

Tato lokace je přesným zrcadlovým obrazem místnosti A9. Také zde se nachází teleport a jeden ze členů gardy, ale jen v tom případě, že Akár dosud žije. Pokud už je mrtev, místnost bude prázdná.

A15 – A16

Vidíte zarezlé železné dveře. Se skřípotem je otevíráte. Uvnitř je zatuchlý vzduch. Místnost je hrobkou. Letité vrstvy prachu jsou usazené na podlaze, ne však na samotných hrobkách. Ty jsou jakoby netknuté časem, nebo se o ně někdo staral. Hrobky jsou vytvořeny z hrubých šedých kvádrů, velikosti dvaapůl na jeden sáh, uzavřeny pět coulů silným kamenným víkem. V této místnosti jsou celkem tři. Každá vypadá podobně, ne-li stejně nadčasově. Na stěně přímo naproti dveřím je s krutou nedůstojností krví vyznačené číslo každé z hrobek. Je zřetelně patrné, že se někdo snažil tyto číslice smazat, leč neuspěl.

Hrobky v těchto místnostech jsou netknuté, pečlivě udržované (nikde na nich není ani smítko prachu) a pokud jsou postavy zvědavé, v každé z nich se nachází kostra s nějakými šperky cca kolem 30-50 zlatých.

A17

Sem a vůbec do celých hrobek by se družina měla dostat až po Akárově smrti, ale příliš na tom nezáleží. Olwen se sem bude chtít stejně za každou cenu alespoň na okamžik podívat, i když už bude družina na útěku. Olwen místnost popíše:

„Tady je hrob mých rodičů. Před mýma očima jsem viděl, jak se na ně ti hrdlořezové vrhli! Zde leží kníže Beowen, zde kněžna Aowen a tady baron Derowen! Jejich pomsta je nyní dokonána!"

– to se chlapec šeredně mýlí. A doufám, že alespoň některému z hráčů to došlo (za to si zaslouží zkušenost!), neboť jak by tam mohl už tři roky ležet zavražděný baron, když s postavami mluvil před několika dny? Teď však rychle z Kostěné bestie ven, nebo se kostlivci vzpamatují!

A18

Sem Olwen přivede družinu. Dveře s rozeklaným jazykem se otevřou obvyklým způsobem a před družinou se vynoří hlavní sál Kostěné bestie.

Sál má tvar obřího čtverce postaveného na špici. Podlaha je mírně svažitá do středu, kde končí rovnou plochou ne nepodobnou menší aréně. Stěny rudě září nesčetnými žilkami, které vypadají jako síť utkaná nebeským pavoukem. V každém z osmi výklenků stojí člen Akárovy gardy. Jsou to samí dvousáhoví obři v plátových brněních a s válečnými kladivy v rukou. Tušíte, že se neusmějí, ani kdyby to dokázali. Na samém konci rozlehlého sálu je usazeno malé vyvýšené jezírko, ke kterému vedou schody. A v něm se koupe Akár Krvooblek! Hladina jezírka hoří jasným oranžovým plamenem, které bez účinku míjejí jeho krví nasáklé rudé tělo. A při vašem příchodu se Akár vztyčí v celé své velikosti...

Je to veliký kostlivec, jehož kosti jsou nasáknuty krví poražených nepřátel. Na hlavě má Korunu. (viz bestiář)

„Tak konečně jste tu!" – zahřměl Akárův hlas umocněn ozvěnou sálu. „Už mne přestáváš bavit, můj slouho!!"

„Ne! Nikdy jsem ti nesloužil a sloužit nebudu!" – zakřičí Olwen

„Tak ty se mi budeš protivit!?! Mrzký červe, brzy se obleču do TVÉ krve!!!"

Situace se brzy stane kritickou a Akár pošle na družinu celou svou místní gardu (to znamená 8 silných kostlivců – válečníků. V této chvíli se rozpoutá boj. Pokud družina zaútočí přímo na Akára, bude překvapen (1 kolo), ale poté se rychle vzpamatuje a začne sesílat jedno kouzlo za druhým, okořeněné orientálním zaříkáváním (viz bestiář), popřípadě sáhne po svém obouručném meči a vrhne se do boje v tváří v tvář – je velmi dobrým válečníkem...

Po jeho smrti nastane chaos. Všichni kostění válečníci přestanou bojovat a začnou prchat pomocí teleportů. Tlama se otevře a ani Kostěný pes družině nebude stát v cestě (pokud ještě žije). Olwen neprodleně družinu zavede ke hrobkám (A17) a pak společně urychleně opustí toto místo a celou Zemi za hradbou z kostí.

TYR – návrat

Po mohutném úprku ze země kostlivců se družina ocitne opět v TYRu. Hned u východu zpod hradby se kolem nich mihne šedé tělo velkého vlka. Ten nečekaně skočí mezi družinu k Olwenovi a stane mu po boku. Na ostatní vrčí a jeho tesáky nevěští nic dobrého, ale sám od sebe nezaútočí. Vlkodlak – Narwen brání Olwena, nejprve před družinou a když se vyjasní, že ho vlastně zachránili, bude Olwenovi bránit v cestě k pevnosti. Vzájemným dorozuměním (buď pomocí hraničáře, nebo posunky) dá vlkodlak jasně najevo, že jít do pevnosti nepřichází v úvahu.

– toto je další důležitý moment ve hře!

Pokud se totiž postavy přese všechno rozhodnou jít do TYRu (pevnosti), ať už s Olwenem nebo bez něj, nic už je nezachrání. Nepravý baron je mile přijme, vyslechne je. Poté jim ukáže svojí pravou podobu (ne fyzickou, ale psychickou) a jednoduše je všechny zabije. Nikomu se nepodaří uniknout a hra tak nenávratně skončí. I v případě, že pouze jediná postava toto učiní, na výsledku to nic nezmění. Družina v tuto chvíli už představuje pro pána TYRu potenciální nebezpečí a podle toho s ní také bude zacházeno.

V případě, že postavy pochopí, že baron je někým jiným, než za koho se vydává, Narwen jim (i třeba psaním pařátem do písku) sdělí pravdu o přepadu a tak potvrdí Olwenova slova. Dále vysloví podezření, že za jeho prokletím stojí tatáž osoba, které zosnovala onen tragický přepad, tedy nepravý baron Derowen.

Poté prozradí družině, že našel způsob, jak se dostat do země za hradbou z kamene. Byl by ho už dávno využil sám, ale jeho prokletí mu to znemožňuje.

Nakonec družině nezbude, než někde v klidu Lesíka nabrat sílu a vydat se přes hradbu z kamene. Olwen zůstane v Narwenově péči.

Pokud se někteří zvědavci budou ptát, kde Narwen – vlkodlak přišel k takové věci, jakou je magické lano s jehož pomocí lze zdolat údajně nekončící hradbu z kamene, bude vlkodlak zarytě mlčet. (A s ním i ty, PJ, neboť kdybych ti to prozradil, nevěřil bys).

Země za hradbou z kamene

V místě největšího výběžku hradby z kamene do TYRu, přesně pod Lesíkem, má vlkodlak tajné místo, kde je ukryto ono kouzelné lano. Když ho postavám předá, měří lano asi jen 15 sáhů. Ale v okamžiku, kdy ho někdo vyhodí směrem k předpokládanému vrcholu hradby z kamene, samo se uchytí a začne šplhat po skalách a kamení rychle vzhůru. (Jeho délka je nevyčerpatelná; i tak to bude veliká fuška). Párkrát můžeš postavy potrápit hodem na sílu a odolnost ale nakonec tento jinak neuvěřitelný výkon zvládnou všichni. Družina během výstupu nedokáže sledovat čas, dokonce ani nepostřehne okamžik, kdy místo vzhůru počnou postavy sešplhávat dolů!

Pokud si na ten výhled nedají obzvlášť pozor, ale stejně nebude vidět moc daleko – mlha atd. Při otravném čekání družiny na vrcholku hradby na lepší rozptylové podmínky se může stát něco hrozného. Na družinu zaútočí letka zdejších králů povětří: Kongamato. Tyto rudé bestie se vyskytují ve všech zemích okolo TYRu a jsou nebezpečné. Hnízdí v naprosto nepřístupných vrcholcích hradeb a svá hnízda s přehledem ubrání před sebevražednými zvědavci.

Les Soch

Nakonec se dostanou opět na zem. Jsou velmi vyčerpaní a budou potřebovat pořádný odpočinek. Pokud nebudou odpočívat, počítej jim postih –4 na útok i obranu.

Družina sestoupila do Země za hradbou z kostí v místě, kde širošírý obzor zakrývá tajuplný Les Soch. Název je to velmi výstižný.

Celý široký prostor před vámi zastírá podivný kamenný les. Les Soch. Jako stromy prastarého hvozdu stojí zde sochy rozličných tvarů a velikostí. Vidíte sochy válečníků i prostých žen, sochy mnohorukých monster a neskutečných bestií, ale i sochy zvířat a magických

bytostí. Každá ze soch je dokonalá. Napadá vás myšlenka – jde snad o dílo šíleného nesmrtelného umělce? Nebo se všem těmto tvorům stala ta hrozivá věc – zkamenění? Cožpak se tu prohání armáda Medůz? A tamta socha, snad se skutečně pohnula?!?

Ano, družinu právě napadla kamenná socha (z DrD Pravidel pro začátečníky). Po dobu, co se budou postavy nacházet v Lese Soch, bude také každou třetí směnu docházet k napadení těmito sochami. Nejvíce soch je kamenných, vyskytují se zde však i Sochy stříbrné, zlaté a dokonce diamantové (ale podstatně vzácněji). Budou mezi sebou i bojovat (neboť mají různá přesvědčení a jedna s druhou se nesnesou), ale nekomunikují a s největší pravděpodobností to stejně odnese družina. Pokud bude družina opravdu příliš pokoušet „svůj" osud, mohou narazit na skutečného strážce Lesa Soch a tím je legendární Beholder. Před ním je spolehlivě zachrání jen rychlý úprk.

Zpočátku přijde jedna, ale pak jich bude více a budou čím dále silnější (vyšší ÚČ, OČ a životaschopnost, dle uvážení). Je jen otázkou času, kdy postavy začnou spěchat, jen ať jsou už z toho „lesa" venku.

Jakmile se dostanou z Lesa Soch, zablýskne se na obzoru z menšího kopce. Jedná se o Menhyr zdejší země a postavy, už zvyklé na takové poměry, ho jistě neprodleně vyhledají. Menhyr jim ukáže jednak mapu Země za hradbou z kamene (takže zakrytá zůstane už jen Země za hradbou z písku), ale navíc se nad mapou zjeví do písmen sestavené jedno slovo: HLAVORUBEC.

Od Menhyru vede dolu do údolí cesta. Směřuje přímo ke kostelu.

Kostel a mniši

Kostel je zanedbaná budova obdélníkového půdorysu. Střecha je ve výšce 20 sáhů, zaklenutá, z šedých tašek. Vnitřek se patrně skládá z jedné hlavní chrámové lodě, ale i když má po obvodu celkem osm oken s lomeným rámem, není vidět dovnitř. Buď jsou skla v oknech špinavá, nebo vevnitř panuje tma. Kostel je zavřený těžkou závorou (zvenčí). Vedle vchodu je černá kamenná deska, na které je vyryto zvláštním písmem psané vyznání:

Co je Moc?
A co hrůzy, jež ji vysávají?
Moc je klíč.
Čeká v hrotu všeho dění.

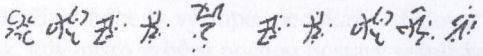
Co vidí tvé oči?
Toť pouhá lež, ten obraz někdo jiný maluje!
Hlasy v povětří?
Jsou hudbou, ale kdo ji hraje?
Dotyk kamene?
Žhne či studí, však vyzkoušej na sobě!

Pach matoucí?
Ne. Sám už mu nevěříš!
Snad chuť na jazyku?
Oh.., zkažené víno, samý jed a ty spíš!

Mou radu slyš:
Buď sám tím malířem.
A ti druzí, rádi přijmou obrazy tvé.
Staň se hráčem,
druzí naslouchati budou hudbě a snít o tom, že to oni hrají.
Ať si to myslí...navěky!

Je tma a Dva v ulicce osudu, proti sobě stojí.
První rytířem jest silným, železem obalen, věří paži svoji,
druhý opírá se o hůl, těla křehkého, však vůle nezdolné.
Kdo z nich mocí větší oplývá, kdo rozhodne?

Vždyť oba teď mrtví, leží zahaleni tmou!
Jen chlapec malý, vykonal pomstu svou
a trn plný jedu pomohl mu na jeho cestě.
Měl Moc, jako každý, on však tu svou našel,
ve Stínu tmavé ulice.
Byl jsem to já



Následuj mne, jsi-li připraven!

Nelze přečíst jen předposlední řádku. Znamená „Mistra Stínů". Když se budou později ptát mnichů, odpoví, že to byl jeden z nich. Nic víc nikdo neví.

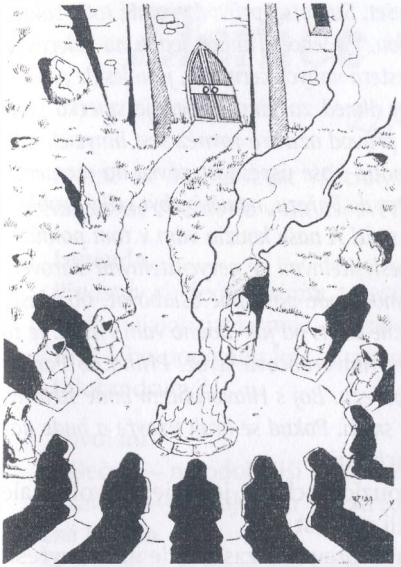
Když se družina přiblíží ke kostelu:

... vzduchem se k vám nese podivné hluboké mumlání, kterému není rozumět. Záhy vaší pozornost upoutá něco dočista jiného, než je obyčejný zchátralý kostel. Na prostranstvím před ním totiž v kruhu sedí dvanáct mnichů tmavé pleti ve špinavě šedých róbách. Bystrému oku neunikne ani jedno vynechané místo – snad pro dalšího mnicha? Mají sepjaté ruce a ničeho si nevšímají.

Postavy mohou zkusit ledacos, zde jim však přímé nebezpečí nehrozí. Teprve až se dostatečně přiblíží, jeden z mnichů zanechá soustředění a obrátí se k postavám.

„Vítám vás v této bohem zavržené zemi. Už na vás čekáme. Už dlouho."

Mnich se jmenuje Riu-Katan, (ostatně tak se jmenují všichni). Po seznámení začne vysvětlovat:



„Za dávných časů se nám říkalo černí mniši. Vyvrhelové, na které i bozi zanevřeli. Kdysi jsme zhřešili a až doteď pykáme vůlí osudu. Není důležité, co jsme způsobili. To, že jste tu, znamená, že naše trápení je blízké konci a rozhřešení blízko. Velmi blízko. A pak už nám bude konečně umožněno zemřít..."

Po předpokládaných nechápavých pohledech postav si mnich vzdychne a začne znovu vysvětlovat:

„Na počátku byl prvotní strom, v jehož náruči vznikl život ve všech jeho rozmanitých formách. Z prvotního stromu se život postupně rozšířil do celého světa, ale prvními, kdo se od něj odpoutaly, byly jeho děti – Prastromy. Jeden z oněch Prastromů se usídlil také na jihu této tehdy tak zázračné a krásné země. Jednoho dne však přišel on – Hlavorubec, proti Prastromu nesmírně malý a nepatrný. Přesto se mu podařilo během jediné noci celý Prastrom svou sekerou porazit a přeměnit ho v to, čím je dnes. Pouhý hnijící Pařez. Pak si jedné prokleté noci přišel pro jednoho z nás. Odvlekl ho do Pařezu, kde mu svou sekerou oddělil hlavu od trupu. Od té doby tak každý třináctý den přijde jeho Průvod smrti, aby odvlekl jednoho z nás. A současně se vrátí ten, co naposledy zemřel, aby tak vyčkal než opět přijde jeho čas. Jsme tedy nesmrtelní, avšak život pro nás představuje pouhou vybledlou čáru naplněnou hořkostí a bolestí. Dokud ten ďábel bude žít, nikdy nás nebude třináct, nikdy neuzavřeme náš kruh, nikdy se mu nebudeme moci postavit a nikdy to neskončí!!! Ale vy tomu můžete udělat přítrž! Je snad něco, po čem na oplátku toužíte vy?"

Temný mnich si vyslechne všechna možná i nemožná přání dobrodruhů a pak rozvážně opět promluví:

„Když se vám podaří zabít Hlavorubce, mohu vám slíbit jen jediné. Tehdy budeme opět mocní a nahlédneme tedy do tajů, které by vám jinak jistě zůstaly skryty a pomůžeme vám ze všech našich sil. Vy však nemáte žádnou záruku. Rozhodnete se přesto uvěřit nám, skupince temných mnichů a vyvrhelů?"

– další mezník na této strastiplné pouti!

Než se rozhodnou jít za Hlavorubcem, neměla by družina dlouho váhat. V opačném případě je Hlavorubec se svými bojovníky bez milosti pobije.

Družina se tedy rozhodla důvěřovat temným mnichům. Ti jim zevrubně nastíní svůj po věky vypracovávaný plán:

„Proti průvodu smrti se nemá smysl o nic pokoušet. Samotný průvod vypadá totiž takto: V čele průvodu se valí ohavný červ s hrozivou mordou. Po jeho stranách jedou na válečných koních dva bezhlaví jezdci. Za nimi se pěšky táhne šestero nahých černošek, jsou lesklé potem, neboť táhnou těžký vůz s železným kůlem a okovy. Hned za nimi následuje smečka šesti obrovitých dvouhlavých psů, dva odporní pavouci a průvod uzavírá rovněž šest hmyzích lidí. Tudy cesta nevede. Proto jsme vymysleli jinou variantu. Vaše úspěšnost závisí na momentu překvapení. Pokud byste se mohli nepozorovaně dostat do Pařezu, neměl by být velký problém zabít Hlavorubce v jeho komnatách, zatímco bude spát! A naše kouzlo vám v tom pomůže. Až budete připraveni, stanete se neviditelnými, neslyšitelnými a nevycititelnými zároveň. Kouzlo má však několik úskalí. Především se jeho moc bude postupně oslabovat, obzvláště když budete bojovat, mluvit, nebo kouzlit. Není možné určit, na jak dlouho vám vydrží. Je to však jediná šance, jak se nepozorovaně dostat přes Hlavorubcovu stráž. Přímo do Pařezu vedou dvě cesty: Hlavní branou a horem, středem pařezu. Boj s Hlavorubcem bude strašný, ale případná smrt v Pařezu není tak docela pravou smrtí. Pokud se kruh uzavře a bude nás všech třináct, pokusíme se zvrátit vaši cestu do šedých síní."

Pokud se postavy rozhodnou, že žádné kouzlo nechtějí, je to jejich volba, ale pak by mě velmi zajímalo, jak jinak by to chtěli provést.

Pokud kouzlo přijmou (ne hned, až budou připravení), zase bude nutné vyřešit vzájemnou komunikaci mezi postavami, které se budou moci dorozumívat pouze hmatem. Rozhodně jim ale nedovol mezi sebou se domlouvat! Představ si, jak taková situace doopravdy bude vypadat (družina jde tmou v lepším případě s trpaslíkem v čele, vzájemně připoutaná provazem – aby se neztratili, atd.) a donuť hráče, ať si to také skutečně uvědomí.

Cesta do Pařezu vede po mostě přes propast. Družina je však předem varována, že tento most je pouhou, byť povedenou, iluzí. Žádný most zde není (a jak tuto překážku překonává průvod smrti zůstává záhadou. Po pravdě: Celý průvod je vlastně iluzí, ale tělo temného mnicha je přesto nezadržitelně vlečeno do Pařezu).

Propast je na nejužším místě široká 50 sáhů a ejhle – *hyperprostor* tady funguje. Poté stačí jen vyčkat na příhodně temnou chvíli, nechat na sebe seslat ochranné kouzlo (stačí jen pomyslet, mniši nejsou tak docela bez možností) a vyrazit vstříc Pařezu. Hlavní vstup je samozřejmě pevně uzamčen, navíc chráněn silným zamykacím kouzlem. Nezbývá tedy, než použít magické lano a vyšplhat na plochý vrchol Pařezu. Pozor, to už jsou postavy kromě hmatu nezjistitelné, (i mezi sebou!)

dokončení příště

ilustrace Karel Trávníček

Zlenice - Milénium

22.–25.6.2000

Máme tu čest pozvat všechny dobrodruhy starší 15 let na již třetí fantasy tažení, jež se rozrostlo v menší svět.

Legenda

Představ si, že jsi jedním z Šestky, tedy mocná postava bojující o moc v kraji. A přijede nějaký cizák, meč, magie ani jedy na něj nepůsobí, který ti dá vybrat – buď hrát jeho podivnou hru, z níž vzejde jen jediný živý vítěz, nebo zemřít. Nepovoláš dobrodruhy?

Povolání

Válečník – nejodolnější v boji, smí používat všechny povolené zbraně a zbroje.

Hraničář – bojuje jen se středně těžkými zbraněmi, ovládá léčivá i slabší útočná kouzla.

Zaklínač – ohání se též středně těžkými zbraněmi, ale i útočnými kouzly.

Nekromant – nebojuje nijak slavně, na to si kouzly oživuje nemrtvé otroky.

Mág – dýku nosí na porcování masa, zná mnoho útočných a paralyzujících zaklínadel.

Alchymista – bojuje zvláště poté, co lučbou posílil zbraně své i svých přátel.

Souboj

Dřevěnými (kobercovými) zbraněmi podle vcelku obvyklých pravidel, používány mohou být jen skutečné zbroje (či napodobeniny), které přidávají životy.

Místo konání

Okolí zříceniny Stará Dubá nedaleko Zlenic (jako obvykle). Pro hráče z velké dálky možnost nocovat v našich vojenských stanech, bude i oblíbená polní Hospoda, možná opět s čajovnou.

Přihlášení

Napište si o podrobné informace (za známku 9 Kč) nebo rovnou zaplacením účastnického poplatku (UP) složenkou typu C, do zprávy pro příjemce uvést jména a rodná čísla všech platících, název skupiny a jeden kontaktní telefon či email (obratem zašleme pravidla).UP činí do 30.4. 80,– později 100,– Kč.

Kontakty

Petr „Erlond" Bratka, Valtínovská 7/1570, 140 00 Praha 4 - Krč
0604/808549, erlond@seznam.cz

GameCon 2000

proběhne 13.–16.7. opět v prostorách DDM v Olomouci

Podrobné informace a přihlášku naleznete v příštím čísle, momentálně jsou ještě v jednání některé organizační záležitosti.

ElfCon 2000

Termín konání: Víkend 17.–19. března 2000.

Místo konání: Vesnička Rožná, která je u Tišnova, který je u Brna.

Ubytování: Spí se v tělocvičně místní školy. Spacáky s sebou.
K dispozici bude WC, voda, elektřina a plyn.

Přihlášení:

– mailem na adresu elfcon@email.cz

– papírově na adresu: Pavel Hák, Varenská 36, Ostrava 1, 702 00

– v přihlášce uveďte jméno, kontakt (e-mailová nebo papírová adresa, ev. mobilní telefon), a přihoďte nějaké ujištění o tom, že nemáte ve zvyku bourat školy atd.

– Con bude spíše menší akcí, takže se hlaste předem. Předem nepřihlášeným nemůžeme zaručit místo k ubytování ani účast na kurzech elfštiny a Elf LARPu.

Účastnický poplatek: Byl nakonec stanoven na 80,– Kč. Platí se až na místě.

Účinkující:

– Helena Štěpánová (Maedhros) – přednáška o elfské mytologii v Evropě a ve fantasy.
– David „Pavouk" Hartl (DarkSpider) – 3 přednášky, a to na téma původ elfů a skřetů, vývoj elfského jazyka a vývoj elfů v současnosti. Snad také dojde na jeho Elf LARP a kurzy elfštiny pro zájemce ... a snad i něco dalšího ...
– Pavel Němec (Well) – referát o připravovaném filmu Lord of the Rings
– a další osoby, jejichž účast a přínos není ještě jistý

Hosté Conu:

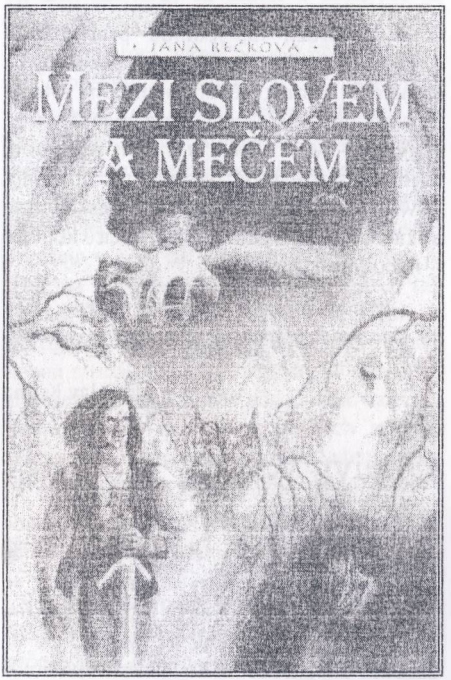
Františka Vrbenská, Zdeněk Kubík, snad možná i Poetické Společenstvo (alespoň jeho část).

Organizátoři akce:

Pavel Hák (PaulMan, Noldo Morandir) – noldo@post.cz
Michal Válek (Beren) – beren@seznam.cz

Recenze

Mezi slovem a mečem



„Dlouho jsem hledala knihu, v níž by vystupoval opravdu pořádný hrdina. Nakonec jsem si ji musela napsat sama," stálo vzadu na obálce knihy, která mě na první pohled zaujala jak zajímavou kresbou, tak i skutečností, že autorka je Češka. Zmíněný citát mě docela pobavil a zároveň trochu popudil. Nepřehání to ta ženská trochu? Žádný pořádný hrdina?

Pustil jsem se do čtení, abych zjistil, kolik pravdy se v citátu skutečně skrývá. Nepřeháněla. Hrdina knihy, rytíř (a později i mocný mág) Chast, je skutečně chlapák, jak se patří. V boji stěží najde sobě rovného, stejně jako v oblasti magie. Ženy a dívky mu padají k nohám, muži jej obdivují. Navíc je legendárním kovářem – od starého alchymisty zdědil návod na přípravu slitiny, která, ukuta ve zbraň, dokáže zabít i démony a čaroděje. A protože je správňák, je jeho životním cílem potýkat se se zlem ve všech jeho formách a chránit obyčejné lidi. Zkrátka je to ten správný borec, na kterého byste se měli obrátit, pokud si myslíte, že váš soused je vlkodlak.

Kniha je rozdělena do pěti na sebe navazujících příběhů, z nichž první je výborný a ty následující jsou ještě lepší. V příbězích se objevuje nepřeberné množství různých potvor a démonů – od „obyčejných" vlkodlaků přes rusalky a pouštní víly až po pětiživelného myara. Autorka má velmi originální styl psaní. Zpočátku působí dost nezvykle, ale pak do něj během čtení proniknete a cítíte jak splétáním jednotlivých slov a vět vytváří dokonalou atmosféru. I vyjadřování myšlenek jakoby v přímé řeči skvěle zapadá do autorčina stylu, jenž podtrhuje obrovskou imaginaci zakomponovanou do každé maličkosti

příběhu. Děj je místy zrychlován a stupňován používáním kratších vět.

V příběhu se často jen lehce naznačuje a na čtenáři zůstává, aby sám pochopil, případně marně doufal, že se dál v příběhu dozví více. Mnoho nápadů je zahrnuto jen okrajově, což působí velmi tajemně a spoluvytváří atmosféru. Zakomponovány jsou pohádkové motivy, ale i lehce naturalistické prvky. Celkový dojem je velmi dobrý – srovnatelný s dojmem, který jsem měl při čtení Sapkowského Zaklínače. Potěšilo mě, že jsem nenarazil na jedinou pravopisnou chybu (což samozřejmě neznamená, že by na ni nemohl narazit někdo jiný). Cena svazku je také příjemná. Jsem překvapen a velmi potěšen – *Mezi slovem a mečem* je perlou, která se může hrdě postavit po bok Sapkowského povídkovým knihám. Česká fantasy tímto dílkem velmi získala. Určitě kupujte – nebudete zklamáni.

Jana Rečková: Mezi slovem a mečem. Obálka Zdeňka Bouška. Praha, Straky na vrbě 1999. 242 s. 115 Kč.

Miroslav Krupa

Ohnivý vévoda

Věříte-li stále rčení, že v Rusku je možné všechno, pak jistě málo čtete knihy amerických fantasy autorů. Pokud se tedy chcete dostat do světa lesklých mečů a mocné magie, nejezděte na východ, ale na západ. V zápalu bušení do klávesnic počítačů již tamní spisovatelé vyslali na dalekou cestu přinejmenším jednoho malomocného a jednu římskou legii. A teď také trojici členů univerzitního šermířského družstva.

Když Torrie Thorsen zval svou dívku (no spíše jen milenku) Maggie a nejlepšího přítele Iana na návštěvu rodného Harwoodu, ještě netušil, jak se jim zábavný víkend zvrhne. Jeho rodina totiž není docela obyčejná a mladý muž o jejích tajemstvích dosud jen mlhavě tuší. Pravda je taková, že Torrieho otec Thorian Thorsen, dříve šermířský šampión vévody klanu Ohně, uprchl před lety po Skrytých cestách ze svého světa a vzal si s sebou něco, na čem jeho zaměstnavateli velice záleželo. Nebyly to jen peníze…

A právě nyní nastává čas splácet dluhy. Věrní sluhové Ohnivého vévody, Synové Vlka, si nacházejí cestu na Zemi konce 20. století a unášejí Maggie a Torrieho matku Karin. Oba Thorsenové, otec i syn, se své milované pochopitelně vydávají zachránit a pouť čeká i Iana spolu s jeho poněkud tajemným průvodcem.

Přečtete-li si dva předchozí odstavce, dojdete jistě k názoru, že je celá kniha jednou velkou slátaninou. Nechci vám to zcela vyvracet, musím však dodat, že stejnou vlastnost má i spousta jiných fantasy děl, o nichž se dočtete v recenzích. A znám dost lidí, kteří sice žádnou knihu z tohoto žánru ne-

měli v rukou, nicméně právě na základě recenzí nad ním ohrnuji nos. Nechtějte vědět, jaký mám na takové lidi názor...

Ale abych se vrátil k *Ohnivému vevodovi*, neřekl bych, že by jeho přečtení nějak výrazněji obohatilo vaše fantasy obzory. I přes několik zajímavých nápadů a velice realistické popisy šermířských soubojů se knize nepovedlo chytit mě pod krkem a držet u sebe po celé hodiny. A už vůbec se mi nelíbil uspěchaný závěr, kdy se mi zdálo, že se Rosenberg svého díla vysloveně polekal a raději ho co nejrychleji ukončil. To ovšem neznamená, že byste museli *Ohnivým vévodou* topit v kamnech, jistě se najdou tituly, jež se k tomuto účelu hodí lépe. Prostě si ho přečtete, celkem dobře se pobavíte, dáte si ho do knihovničky, půjdete si udělat kafe a pak... Pak uděláte to, co dělám já právě teď. Budete přemýšlet, nad jakou knihou strávit noc.

Že by *Pán prstenů*? Proboha, vždyť ho znám nazpaměť! Co třeba něco od Sapkowského? Hmm. Nebo snad...

Joel Rosenberg: Ohnivý vévoda. Přel. Pavel Musiol. Obálka Petr Skála. Ostrava, Valkýra 1999. 341 s. 179 Kč.

Konstantin Šindelář

Kovář podruhé

Už jsem se bál, že trilogii Zimních letopisů stihne stejný osud jako mnohé, co z nakladatelství Laser doposud vyšlo, ale tentokrát se Laser pochlapil (nebo, že by to bylo těmi vánocemi?) a vyplivl na pulty knihkupectví druhý díl dříve, než stačil první vychladnout. Doufám jen, že to není ojedinělá záležitost, ale nové pravidlo, kterým se bude Laser nadále řídit (cha cha).

V *Kovárně uprostřed hvozdu* Rohan opět rozplétá osudy mladého kováře Elofa a jeho přátel: Kermorvana, Ils a Roca, ovšem na rozdíl od předchozího dílu má tento spíše cestovatelský nádech.

Příběh popisuje dění poté, co ekvešské hordy odtáhly od města Kerbryhaine, kdy se skupinka přátel s doprovodem (který se postupně tenčí, až opět zbude jen skupinka přátel) vydává na východ doufajíce, že najdou nový domov, jak pro své lidi, tak i pro uprchlíky ze severu i nové spojence, kteří by měli východní oblasti obývat. Při svém hledání se opět setkávají s tajemným Havranem, který jako nestranná mocnost nestranně straní Elofovi a jeho přátelům, dále pak s lesní mocností Tapiauem, která „věznÍ" ve své říši Kermorvanovy předky a nakonec Louhi, nejsilnější z mocností Ledu, jež se obává Elofových rostoucích schopností, stejně jako vlivu, jaký by mohl mít a snaží se ho za každou cenu zničit.

Rohan opět uvádí čtenáře do svého světa plného mocenských bojů, intrik a tajemství, popisuje v něm jak nezlomnou vůli, která je schopna zdolávat i ta nejsilnější kouzla, tak i lásku, která překonává bariéry mezi bohy a smrtelníky. Na rozdíl od prvního dílu, v tomto Rohan střídá tajemství za následná odhalení, ať už je to tajemný Elofův původ nebo nalezení Kermorvanova dědictví v troskách starého Města u vody, pohřbeného pod ledem, který před stovkami let přivodil jeho zkázu.

Co mě na Kovadlině trochu mrzí je, že se v ní Rohan už méně zabývá oním kovářským uměním, kterým mě, a myslím že nejen mě, naprosto uchvátil. I přesto však Kovadlina zůstává i nadále určitě nadprůměrných čtivem a můžu ji vřele doporučit všem milovníkům fantasy. Zbývá jen doufat, že, i přes zavedené praktiky, nakladatelství Laser vydá v brzké době i díl třetí a tím uzavře tuhle výtečnou trilogii.

Michael Scott Rohan: Kovárna uprostřed hvozdu. Přel. Robert Tschorn. Obálka Petr Bauer. Plzeň, Perseus 1999. 381 s. 179 Kč.

Lukáš Vaculík

Battletech

Nové OBRy

Konstantin Šindelář

R-5D COBRA: Jedná se o jednoho z nejmenších OBRů dálkové podpory. Tyto roboty bývají obvykle nasazovány jako součást uskupení lehkých bitevních strojů (nejčastěji Jeřábů nebo Komand), jejichž taktikou je rychlé přiblížení na minimální vzdálenost a zničení soupeře palbou ze středních laserů či salvami RKD. Střetnutí s větším počtem lehkých strojů bývá nesmírně náročné a nepřítel při něm nemá čas rozhlížet se po okolí. A toho využívají piloti Kober, kteří pak mohou z dálky nerušeně ostřelovat bojem zaujatého soupeře. Desetihlavňový raketomet Holly jim k tomuto účelu slouží více než dobře a mnohdy to jsou právě jeho salvy, které dosud nerozhodnou bitvu zvrátí ve váš prospěch. Problém ovšem nastává tehdy, stane-li se samotná Kobra terčem nepřátelského útoku. RDD-10 jí nablízko asi nebude moc platný a malá rychlost zdaleka nestačí k úniku před lehkými stroji soupeře. V takovém případě pomůže OBRu jen Bůh, poměrně silné pancéřování, dva střední lasery Martell a naděje, že brzy dorazí pomoc.

BR6-M BOAR: Divočák je robustní pětapadesátitunový stroj, který se od většiny svých kolegů téže váhové kategorie liší nejen menší rychlostí, ale také silnější výzbrojí. Jeho „kly", dva na pažích umístěné pětihlavňové raketomety Ceres Jaguar, zasahují přesně i na ty největší vzdálenosti. Divočák jich obvykle používá v době, kdy se přibližuje ke své oběti. Při střelbě nablízko se totiž mnohem lépe uplatní univerzální velký laser ChisComp 43 a také tři střední lasery značky CeresArms.

Tato výzbroj překonává vše, čím disponují OBRy obdobné váhové třídy (snad s výjimkou Hrbáče), a tak je Divočák warriory považován za velmi nebezpečného soupeře. Pro svou malou rychlost není coby průzkumník příliš vhodný, skvěle však působí ve falangách lehkých OBRů jako velitelský stroj. Někteří velitelé dokonce natolik věří Divočákově silné výzbroji, že ho spolu s bitevními OBRy nasazují do frontálních útoků proti silným nepřátelským liniím.

IRF-4C IRONFIST: Mezi warriory dostal tento těžký robot přezdívku Drtič. OBR má svůj původ v dobách velice vzdálených, prý dokonce už v 25.století, a tak je vlastně současníkem Zeuse a Hejkala. Stejně jako oni byl i Drtič koncipován jako těžký bitevní stroj a svého času si vydobyl značné slávy a věhlasu. Vývoj však šel nezadržitelně dál a brzy si warrioři pilotující tento typ robota začali stěžovat na něco, před čím se předtím přivíraly oči. Drtič totiž trpěl (a stále trpí) podobnou nemocí jako například Kobold. Má příliš mnoho zbraní a nedokáže je všechny ani zdaleka uchladit. Jeho výzbroj vypadá na papíře vskutku mocně. Na větší vzdálenosti může Drtič střílet vrhačem částic Magna Hellstar, velkým laserem Thunderbolt A5M a patnáctihlavňovým raketometem Coventry Star Fire. Nablízko se mohou do boje zapojit i dva střední lasery Defiance B3M a dva malé lasery Mark I. Ale to je jen teorie. A praxe dokazuje, že použije-li OBR své zbraně ve větším počtu, nedokáží chladiče odvést všechno teplo a jemu pak hrozí odstavení reaktoru nebo výbuch munice. Mezi piloty Drtičů se často objevují pocity frustrace z toho, jak mocnou palebnou sílu mají pod kontrolou a z jak malé části ji mohou využít. Proto se mnohdy bezhlavě vrhají do fyzických soubojů, aby svého soupeře rozdrtili „ručně" (z toho možná vzniklo jméno OBRa).

DST-3K DESTROYER: Warriory bývá nazýván Ničitel. Jedná se o mohutného OBRa, určeného k těžkým střetnutím v první linii. Stejně jako většina OBRů jeho váhové kategorie není Ničitel příliš rychlý, nedostatek pohyblivosti si však vynahrazuje mocnou výzbrojí. Její páteř tvoří dva autokanóny Federated, schopné stejně dobře zasáhnout cíl na malé i na velké vzdálenosti. Ničivá síla automatických děl je navíc podpořena vrhačem částic Kreuss. A aby byl výčet zbraní úplný, musím se ještě zmínit o dvou středních laserech Defiance B3M, tolik potřebných pro boj zblízka. Roboty typu Ničitel nesou spolu s jinými OBRy této váhové třídy hlavní tíhu bojů a warrioři jsou s jejich výkony v bitvách celkem spokojeni. Snad jediné, nač si stěžují, je, že munice pro AK/10 nese robot přece jen málo a během divokého souboje mohou její zásoby snadno dojít. Do dějin Vnitřního vesmíru se dostalo jméno tohoto OBRa ve spojení se jménem poručíka Bošira Hosogaji. Ten při bitvě o Nové Athény dokázal na několik hodin zadržet v Cliftornově soutěsce celou falangu složenou z Blesků a Palcátů a umožnil tím svým poraženým spolubojovníkům únik zpět do výsadkové zóny. Gyulou Marikem mu byl za tento hrdinský čin udělen Řád Atrea (bohužel in memoriam).

CBR-5D COBRA
KOBRA

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		25
Vnitřní struktura		2.5
Reaktor	100 Hermes	3
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	4	
Chladiče	10	0
Gyroskop		1
Kokpit		3
Pancéřování	72	4.5
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	8
Trup	8	10
Trup(t)		4
P/L bok	6	7
P/L bok(t)		4
P/L paže	4	5
P/L noha	6	9

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Raketomet RDD-10	LB	2	5
RDD-10 (12 salv)	T	1	1
RDD-10 (12 salv)	PB	1	1
Střední laser	T	1	1
Střední laser	H	1	1
2x tryska	LB	2x1	1
2x tryska	PB	2x1	1

6 x umístěný chladič LB, 3xPB, LN, PN

BR-6M BOAR
DIVOČÁK

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		55
Vnitřní struktura		5.5
Reaktor	220 DAV	10
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	4	
Chladiče	18	8
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	152	9.5
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	18	21
Trup(t)		8
P/L bok	13	19
P/L bok(t)		6
P/L paže	9	15
P/L noha	13	17

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Raketomet RDD-5	LP	1	2
RDD-5 (24 salv)	LP	1	1
Raketomet RDD-5	PP	1	2
RDD-5 (24 salv)	PP	1	1
Velký laser	T	2	5
Střední laser	LB	1	1
Střední laser	PB	1	1
Střední laser	H	1	1
2x tryska	LB	2x1	1
2x tryska	PB	2x1	1

10 x umístěný chladič 2xLP, 2xPP, 2xLB, 2xPB, LN, PN

IRF-4C IRONFIST
DRTIČ

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		75
Vnitřní struktura		7.5
Reaktor	300 Vlar	19
BP chůze	4	
BP běhu	6	
BP skoku	0	
Chladiče	16	6
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	216	13.5
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	23	35
Trup(t)		10
P/L bok	16	25
P/L bok(t)		6
P/L paže	12	23
P/L noha	16	27

Zbraně a munice

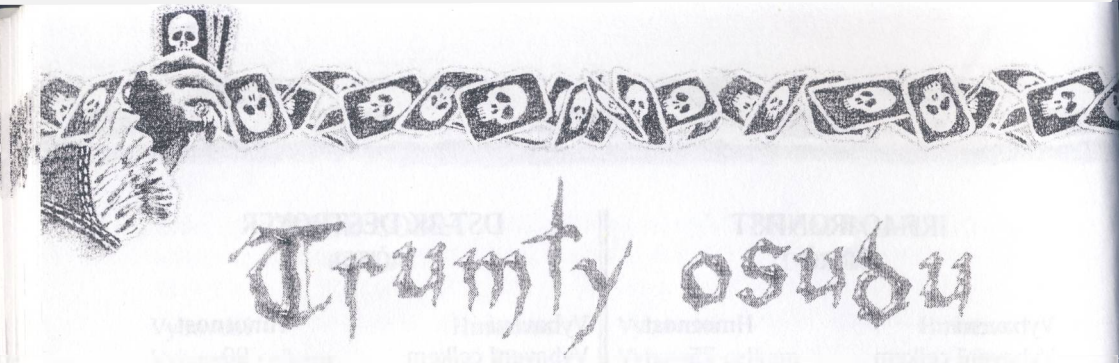
Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Vrhač částic	LB	3	7
2x střední laser	LB	2x1	2
Velký laser	T	2	5
Malý laser	H	1	0.5
Raketomet RDD-15	PP	3	7
RDD-15 (8 salv)	PB	1	1
Malý laser	PB	1	0.5
4 x umístěný chladič	LB, PB, LN, PN		

DST-3K DESTROYER
NIČITEL

Vybavení		Hmotnost
Vybavení celkem		90
Vnitřní struktura		9
Reaktor	270 GM	14.5
BP chůze	3	
BP běhu	5	
BP skoku	0	
Chladiče	18	8
Gyroskop		3
Kokpit		3
Pancéřování	264	16.5
	vnitřní strukt.	*vnější pancíř*
Hlava	3	9
Trup	29	45
Trup(t)		10
P/L bok	19	30
P/L bok(t)		8
P/L paže	15	25
P/L noha	19	37

Zbraně a munice

Druh	Místo	Krit.	Hmot.
Autokanón/10	LB	7	12
Náboje pro AK (10)	LB	1	1
Střední laser	H	1	1
Střední laser	T	1	1
Náboje pro AK (10)	T	1	1
Autokanón/10	PB	7	12
Náboje pro AK (10)	PB	1	1
Vrhač částic	PP	3	7
8 x umístěný chladič	PN, LN, 3xPB, 3xLB		



Beatdown

stačí umět tapovat nestvůry do útoku

Ivan „Isič“ Stanoev

Skoro všechny Magicové balíky se dají rozdělit do tří skupin. Jednu tvoří obranné balíky jako třeba modrý přerušovací, druhou balíky postavené kolem nějakého komba a konečně balíky zaměřené na útok. A právě na poslední jmenované se v tomto čísle podíváme podrobněji. Osobně nemám tuto strategii příliš v lásce, ale na všech turnajích je velmi populární pro svoji nenáročnost. Většinou nepotřebujete příliš drahých vzácných karet, stačí rychlé malé nestvůry, které bývají commony. A hrát takový balík není nijak náročné, většinou stačí, když umíte tapovat nestvůry do útoku.

Zlaté časy nastaly pro agresivní balíky hlavně s příchodem **Tempestu** a shadow či kartami jako *Jackal Pup*, *Cursed Scroll* a *Hatred*. Naštěstí si autoři Magicu uvědomili, že situace, kdy některé hry skončily třeba v pátém kole, není zrovna optimální, a v dalších edicích již začaly příliš levné nestvůry s dobrým útokem ubývat. **Masky** tento trend jenom potvrdily, nenajdete v nich žádnou nestvůru za jednu manu s útokem dva a i za dvě má dva dopředu jen pár potvor. Na turnajích typu dva se tak nyní dají úspěšně hrát už jen zelené agresivní balíky, které mají dostatek dobrých karet v Urza's bloku. Ale můžete si být jisti, že na turnaji budou právě tyto balíky tvořit minimálně čtvrtinu hracího pole.

Základ každého zeleného balíku tvoří několik levných karet, které se téměř bez výjimky hrají čtyřikrát. Z nestvůr to jsou *Llanovar Elves*, *Pouncing Jaguar*, *Wild Dogs* a *River Boa*, z kouzel *Rancor* a *Giant Growth*. To dělá dohromady 24 karet, když připočteme takových 19–22 zemí, zbude kolem 15 míst na ostatní karty. Ty bývají vyplněny nestvůrami jako *Albino Troll*, *Elvish Lyryst*, *Elvish Archer*, *Uktabi Orangutan* a *Cradle Guard*. Z posilování nestvůr patří k tomu lepšímu *Might of Oaks*, *Symbiosys* a *Invigorate*. Některé balíky používají jako obranu proti jiným rychlým balíkům 2–4 *Masticory*. Někdo zas dává přednost čtyřem *Priest of Titania*, kteří s dostatkem elfů a *Gaea's Cradle* umožní hrát tak 3–5 větších nestvůr, jako *Weatherseed Treefolk* nebo *Rooshwood Elemental*. Co se týče složení zemí, standardem je 3x *Gaea's Cradle* a 4x *Treetop Village*, zbytek tvoří lesy. Dají se přidat země jako *Rishadan Port* a *Dust Bowl*, pak je ale potřeba hrát alespoň takových 23 zemí, abyste měli dostatek těch základních.

Největší problém pro tento balík představuje černá s dostatkem zabíjení a *Perishem*. V sideboardu je proto nezbytností hrát *Thran Lens* nebo *Distorting Lens*. *Thran Lens* způsobuje, že jsou všechny karty ve hře bezbarvé a ochrání tak nestvůry před *Perishem*. *Distorting Lens* za tapnutí přebarví do konce libovolnou kartu ve hře, při zahrání *Perish* vám zachrání sice jen jednu nestvůru, ale zase slouží i jako obrana proti *Terroru* a podobným kartám.

SUICIDE BLACK

4 Sarcomancy
4 Carnophage
4 Dauthi Horror
3 Dauthi Slayer
2 Skittering Skirge
4 Phyrexian Negator
4 Duress
3 Unmask
4 Dark Ritual
4 Demonic Consultation
1 Spinning Darkness
3 Hatred
4 City of Traitors
16 Swamp

SIDEBOARD:
3 Perish
2 Spinning Darkness
3 Masticore
4 Cursed Scroll
3 Sphere of Resistance

ANTIOATH FRITKA

4 Incinerate
1 Earthquake
3 Price of Progress
3 Hammer of Bogardan
4 Monk Fanatic
2 Viashino Sandstalker
4 Jackal Pup
4 Shock
4 Fireblast
3 Ball Lightning
4 Cursed Scroll
17 Mountain
4 Wasteland
3 Ghitu Encampment

Sideboard
2 Spellshock
1 Price of Progress
4 Pyroblast
3 Anarchy
2 Keldon Vandals
3 Pyrokinesis

Mnohem lepší to mají útočné balíky na extended, kde se může hrát **Tempest**. I zde ale některé balíky utrpěly odchodem starších edicí. Bílé chybí *Savannah Lion* a červené *Lightning Bolt* a *Goblin Grenade*.

V černé se jeví jako nejsilnější balík postavený kolem karty *Hatred*. Základem je spousta malých a neblokovatelných potvor. K rychlému zahrání *Hatredu* slouží *Dark Ritual* a *City of Traitors*. Abyste soupeře zbavili *Shocku* nebo *Counterspellu*, je potřeba nějaké to zahazování karet z ruky v podobě *Duressu* a *Unmask*. A takový *Phyrexian Negator* v prvním nebo druhém kole přes *Ritual* nebo *City* umí zatopit většině balíků. Nezbytností jsou čtyři *Demonic Consultation*, které vám najdou *Hatred*, *Ritual* či jinou potřebnou kartu. Hry s tímto balíkem bývají opravdu rychlé, buď vyhrajete do pátého kola nebo můžete skoro vzdát. Při hraní se stačí řídit několika zásadami. Používejte často Muligena, pokud nemáte v úvodní ruce nestvůr nebo dostatek karet, abyste během prvních tří kol vytvořili dostatečný tlak, vyměňte si ruku. Dobře si rozmyslete jestli se vám vyplatí zahrát v prvním kole *Dark Ritual* nabo si ho ušetřit do *Hatredu*. Na některé situace nemá tento balík odpověď, například s aktivním *Cursed Scrollem* si prostě neporadí. Balík je zaměřen maximálně na útok a tak je prakticky zbytečné mít v sideboardu karty proti pomalým balíkům, protože byste stejně neměli co vyndat. Slabinou jsou ale jiné rychlé balíky, zde je potřeba vyměnit *Duress*, *Unmask* a *Hatred* a spolehnout se na *Cursed Scroll* a *Masticore*.

Mezi červenými balíky dříve jednoznačně kralovaly balíky postavené na goblinech. Po vyřazení **Fallen Empires** a tím i *Goblin Grenade* ale tato strategie poněkud oslabila a na

popularitě získal varianta zaměřená proti *Oath of Druids*, který je asi současným extended balíkem číslo jedna. Z nestvůr, kterým Oath vadí, je zde pouze nezbytný *Jackal Pup*, jinak tu máme *Fanatica*, který se dá obětovat, a *Ball Lightning* s *Viashino Sandstalkerem*, kteří zůstávají ve hře jen do konce kola. Mnoho pomalejších extended balíků také potrápí *Price of Progress* a protože necílí hráče, je to jeden z mála způsobů, jak prorazit přes *Ivory Mask*. Balík se v mnohém podobá klasickému slight decku. Dokáže si poradit s rychlými nestvůrami a získat kontrolu nad hrou pomocí karet jako *Cursed Scroll* a *Hammer of Bogardan*, ale dokáže i hodně rychle zabít kombinací *Ball Lightning*, *Fireblast* a *Price of Progress*. Sideboard obsahuje další karty proti defenzívním balíkům – *Spellshock*, *Anarchy* proti kruhům protekce a *Ivory Mask* a *Pyroblast* proti modré. Na rychlejší balíky je tu *Pyrokinesis* a na artefakty se nejvíc hodí *Keldon Vandals*.

Klasikou je také bílý weenie. Kombinace levných kvalitních nestvůrek s protekcí, *Armageddonu* a nejlepšího ničení artefaktů a enchantmentů v podobě *Aura of Silence* a *Disenchantu* se dá hrát vždycky. Jen útočného *Savannah Liona* nahradila *Mother of Runes*, která je zase lepší proti jiným rychlým balíkům. Populární je na extended i zelený balík, který jsme si již představili, proto jen pár karet, o které se dá doplnit: *Gazban Ogre*, *Fyndhorn Elves*, *Elvish Spirit Guide*, *Skyshroud Elite* a *Bounty of the Hunt*, do sideboardu nezapomeňte přidat *Crumble* a *Emerald Charm*.

WHITE WEENEE

4 Mother of Runes
4 White Knight
2 Order of White Shield
3 Warior En-Kor
4 Soltari Monk
3 Soltari Priest
1 Paladin En-Vec
4 Swords to Plowshares
4 Aura of Silence
3 Armageddon
1 Winter Orb
4 Tithe
3 Mox Diamond
1 Rishadan Port
4 Wastelands
15 Plains

SIDEBOARD
4 Disenchant
1 Presence of the Master
2 Winter Orb
2 Exile
2 Absolute Law
2 Absolute Grace
2 Wrath of God

WARHAMMER®

Vampires

Jindra Čadík

Tak, už je to tady. Po více než roce čekání, velkém množství „zaručených" zpráv, jsme se konečně dočkali – Games Workshop vydal nový armybook (herní modul pro hru Warhammer).

Ale popořadě. Zdá se, že nynější pojetí armád se GW příliš nepozdává. S tím se nedá jinak než souhlasit, neb všechny armybooky jsou koncipovány pro boj armád na 3000 bodů bez jakýchliv omezení. Avšak turnaje se hrají na 2000 bodů (z časových důvodů) a se spoustou omezení. Proto by měly být postupem času všechny armády předělány a začalo se s nemrtvými. Původní armáda ***Undead*** byla/bude rozdělena na ***Vampires*** (již vydáno), ***Khemri*** (neoficiálně v *Bílém Trpaslíku*), dále se internetem nesou zvěsti o armádě samotného *Nagashe* a ještě o jedné (o níž nevím takřka nic).

Takže, jak jsou na tom upíři? Docela dobře. Kniha je udělána hezky, spousta obrázků, akorát se rozpadá ve hřbetě. Pravidla nesou dva hlavní znaky: zjednodušení a zesílení. Ano, pravidla celkově směřují k nějakému standardu. Sporné okamžiky jsou povětšinou vysvětleny. A zdá se, že armády upírů nebudou

příliš slabé. Je to čerstvá armáda a nikdo ji ještě nemá „v ruce", ale co se týče čísel a různých comb se máme na co těšit (viz. OggreCub 2000 Praag, Petr Kadlec, 5.-8. místo).

Při stavbě armády se musíte na začátku rozhodnout, za který upírský dům budete bojovat. Posuďte sami:

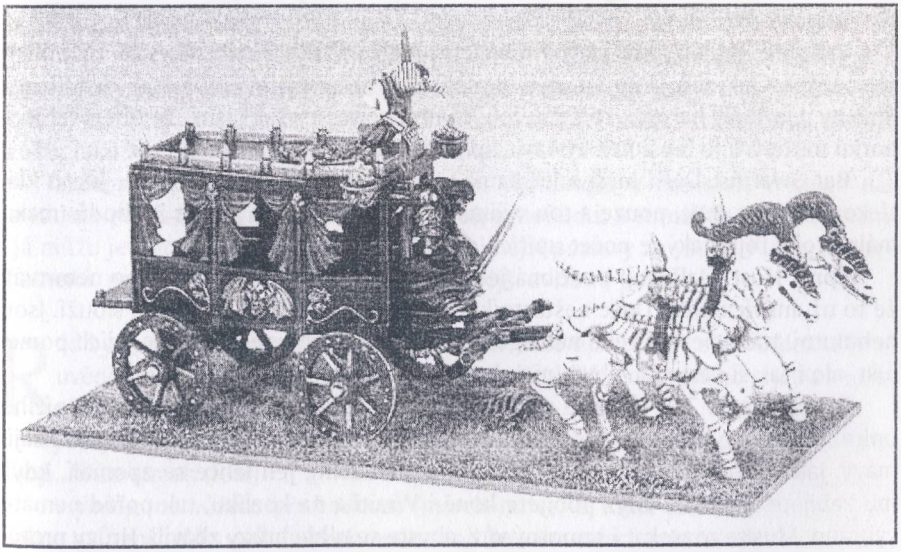
Von Carstein: Ano, je to Vlad s celou svou rodinou. Upíři vládnoucí Sylvánii po staletí. Mezi jejich přednosti patří „práce" s vlky a netopýry.

Blood Dragon: Upíří klan spoléhající na brutální sílu. Starý Svět nezná lepší bojovníky. Jejich výhody jsou jasné, ještě lepší v boji a ještě lepší a ještě a ještě..... možnost kouzlení v brnění se také jeví jako velmi šikovná.

Lahmia: Nejsou jen upíři, ale i upírky. Lahmia jsou velmi všestranné a práce s hypnózou se může ukázat silným trumfem.

Necrarch: Není co řešit. Ty máš svaly, já mám čáry. Uvidíme, jestli magie v podání černokněžníků ze všech nejčernějších bude to pravé.

Tak to máme jednotlivé domy, ale ještě jsme si neřekli, jak se vlastně změnili upíři samotní. Ke klasickým Vampire Lord a Count nám přibyl Thrall (varianta championa). Přešlo se ke klasickému počtu magických předmětů (T-1, C-2, L-3) a všem upírum přibyly Bloodlines (obdoba bretoňských virtue). Ty se pak přidělují stejně jako magické předměty a stejně tak za ně musíte platit body. Každý dům má svoji sadu.



Magickou podporu armády tvoří mimo samotných upírů nekromanti. Ti jsou takřka nezměněni, 4 hodnosti, vybírání kouzel Nekromancie, opakování kouzel.

Sekci vůdců doplňují duchové (wraiths), nehmotní zabijáci.

Tím máme v kostce charaktery. Nuž, vrhněme se na regimenty. A je jich požehnaně:

Skeleton Warriors: Klasická jednotka spoléhající na velký počet a na šíření strachu.

Zombies: Mrtvolné regimenty se táhnou k obzoru. Velmi levní vojáci. Nicméně umírají neskutečnou rychlostí. Přes různé pokusy (stohlavé jednotky!!!) se nejeví jako účinná jednotka. Ale teprve čas ukáže.

Ghouls: Lidé zmutovaní strachem a mocí upírů. Ve větším počtu velmi silná jednotka, šířící strach, při přečíslení nepřítele neprolomitelní. Mají však své slabiny. Nízká morálka, nemožnost připojení charakterů, pokud jsou přečísleny nepřítelem, automaticky prchají z prohraného boje. V celkovém pohledu však velmi schopný regiment.

Grave Guard: Lepší kostlivci. Nic víc, nic míň

Wight Cavalry: Nezměněni. Prostě nemrtví rytíři.

Banshee: Opravdu nemám tuchu, kde se v naší takřka gotické armádě vzali oznamovatelé smrti z dálného východu. Ale jsou tu. Jsou nehmotní, docela rychlí, mají útok na vzdálenost založený na psychologii nepřítele („Umřels, obře!":-)).

Dire Wolves: Rychost a hodně útoků. Úžasná jednotka pro útok z boku. Bohužel bez standarty. Zajímavá bude i jako početná jednotka v čele armády. Jen pozor na střelbu.

Vampire Bats: Upíři ztratili Carriony, takže vznikla náhrada. Na rozdíl od zmíněných Carrionů jsou netopýři podobní spíše harpyjím. Také mají dva životy. A co by nezvládly harpyje, to od netopýrů nečekejte. Je však jasné, že obětovat jednotku netopýrů je lepší než vystavit upíra-generála palbě z kanónů.

Bat Swarms: Další myši s křídlama? Jo, ale tentokrát ne nemrtvé. Jde o klasickou swarmu (roj), pouze s tou výjimkou, že upíři ji mají jen za 50 bodů (maximálně tolik rojů, jaký je počet upířích charakterů).

Spirit Host: Další roji podobná jednotka. Tentokrát tak mrtvá (nebo nemrtvá), že to už ani víc nejde. Duše nešťastníků mocí upírů povstaly a nyní jim slouží. Jsou nehmotní, tudíž nezranitelní nemagickými útoky. Trochu nepříjemá je jejich pomalost, ale i tak si zaslouží, aby o nich každý generál popřemýšlel.

Black Coach: Tak tohle je vážně chuťovka. Funebrácký vůz táhnoucí spícího upíra, táhnou ho kostění koně a řídí nehmotný Wraith. I z hlediska hry je velmi zajímavý. Jako každý vůz má impact hity (útok nárazem), jen lehce se zpomalí, když mu zabijete koně, a i když pobijete koně i Wraitha na kozlíku, tak pořád nemáte vyhráno. Musíte rozsekat i samotný vůz, abyste se téhle hrůzy zbavili. Hrůzy proto, že jen tak mimochodem šíří terror.

Teď malé kombo pro začínající upíří generály. Zkuste dát vozu nějakou standartu, co snižuje nepřítelovu morálku (leadership), uvidíte, že si na ten terror bude házet daleko hůř.

Vůz má však další ďábelskou vlastnost, jak kolem něj umírají nepřátelé, tak pohlcuje jejich duše a dějí se s ním sakra věci. Jen tak ze začátku mu narostou kosy (+2 k impact hitům), pak Wraith získá na síle a vede to dál, takže ke konci hry vozem útočíte na trojnásobnou vzdálenost, vůz je nezranitelný magií (což je jediná rozumná možnost, jak se ho zbavit) a Wraith s 50% pravděpodobností rovnou zabíjí. Aby to nevyznělo příliš hrozivě, tak můžete mít jen jeden a i ten se vám dost prodraží. V rukou dobrého generála se však dobře zaplatí.

A to máme z regimentů všechno. Bojové stroje již u GW nejsou v módě a tudíž se i Black Coach počítá do jednotek. Máme tu však nějaká monstra, která je dobré zmínit.

Zombie Dragon: Starý dobrý kostěný drak, jak si ho všichni pamatujeme. Létají kolem něj mouchy, takže se do něj špatně trefuje. Má velmi silný dech (asi ten mrtvolný botulotoxin:)). Ale je jaksi nemrtvý, což se může ukázat jako velká slabina.

Winged Nightmare: Potřebujete svého upíra rychle dostat do boje a nechcete, aby vás to stálo moc bodů? Tak ho posaďte na tuhle věc. V knížce píší, že to vyrábí nekromanti ze zbytků velkých nestvůr (draci, grifové, chiméry) a je pravda, že domácí mazlíček to není. Za sto bodů dostanete létající bestii s bonusem k síle při útoku. Jako koník pro upíra opravdu výhodné.

Takže máme za sebou popis jednotek, charakterů a monster. V knize dál naleznete popis zvláštních postav. Ty rozebírat nebudu, v turnajích jsou zakázány a já můžu jen podotknout, že mají upíři nejsilnější postavy ze všech. Ale to nic neznamená, poněvač čím mladší kniha, tím silnější zvláštní postavy.

Rád bych nyní podotknul pár maličkostí k armádě upírů jako celku. Důležité je si uvědomit, že vaše armáda je nemrtvá (kromě ghůlů a netopýřího roje) a z toho plynoucí nevýhody a výhody.

Výhody: jste imunní vůči jakékoliv panice, nemůžete být zlomeni a zahnáni v boji, šíříte strach (fear).

Nevýhody: nemůžete pochodovat (march move) a tudíž jste pomalí, nemáte reakce na nepřítelův útok, v prohraném boji se vám vojáci začnou rozpadat, když umře generál, tak se vám rozpadne skoro všechno.

Další věc, kterou je dobré mít na paměti je, že když máte v boji víc jednotek a vaše strana prohraje combat result (konečný výsledek boje), tak se vaše ztráty znásobí do každého regimentu. Na to VELKÝ pozor.

Vaše největší síla je v boji nablízko, zvláště pak v charakterech, které jsou asi nejsilnější v celé hře (zvláště při turnajových omezeních). Magii je také vaší silnou stránkou a dobře zahraná nekromantská kouzla opravdu rozhodnou nejednu hru. Nulová střelba jasně říká, že ve střelecké fázi se vám příliš líbit nebude. Nejlepší lék, jak se otravných střelců zbavit, je napadnout je.

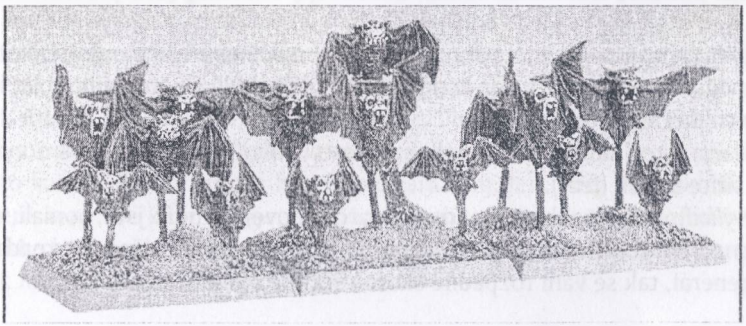
Proto byste měli sestavit armádu tak, aby měla rychlou část, která zmírní soupeřovu (případnou) střeleckou převahu (vlci, netopýři, charakter na létajícím monstru), část tvořící brutální sílu, kterou pojedete nezadržitelně dopředu (Wighti, ghúlove, kostlivci, zombie – ale pozor, nemáte žádnou extra tuhou jednotku, jako třeba Bretoňskou jízdu či válečníky Chaosu – tak to s tím válcováním nepřeženěte), a taky nějaké to překvápko do boku (Black Coach, Banshee). Mnoho vašich charakterů jsou kouzelníci, tak toho koukejte využít a taky si dobře pročtěte wizards arcanu (magické předměty používané pouze kouzelníky).

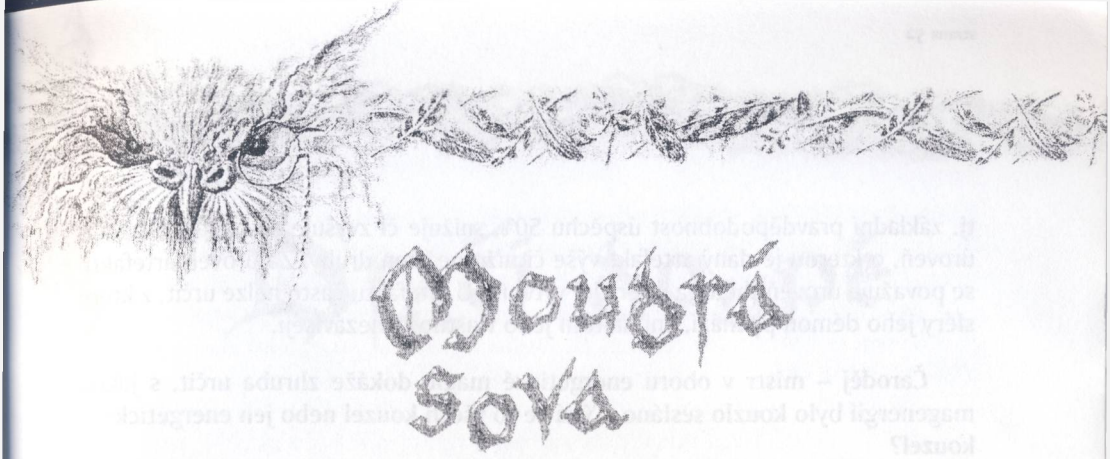
A poslední rada, hlavně hodně hrajte. Protože na papíře vypadá všechno jinak, než na krvavém bojišti.

Co se týče „hezkosti" figurek, tak lehce ztrácím řeč. Takřka všechny modely jsou skvěle udělány a armáda je nádherná. Jeden uplně cítí zatuchlý vzduch podzemních hrobek a slyší půlnoční zvony.

Plastikoví kostlivci a zombie potěší hlavně vaši peněženku, neb jich budete potřebovat opravdu hodně. A ještě pár navíc.

Je toho spousta, co by se dál dalo napsat k armádě upírů, ale Dech Draka ještě není BigIssue, takže budu končit. Veškeré dotazy, připomínky, výhružky a podobně směřujte na redakci a nebo na můj e-mail: *cadik@stones.com*





U kouzla *uhas* je psáno, že není schopno uhasit požár živený zvenčí. Jak je to s požárem, který způsobila zia (bhuta ohně)? Založila ho pouze, nebo ho i živí?

Pokud je zia v epicentru požáru přítomna, tak ho samozřejmě i živí. Jak známo, bhutové se svou aktivní činností v epicentru zabývají asi jednu směnu, pak zmizí. Během této první směny od vypuknutí požáru kouzlo *uhas* účinné nebude. Později ano, ale to pravděpodobně kouzelník nebude již mít co hasit. Může však tímto způsobem zabránit samovolnému šíření požáru.

Je možné zhypnotizované postavě přikázat, aby mluvila pravdu, a získat tak od ní informace, které by jinak nebyla ochotna za žádnou cenu prozradit?

Obdobně – jak by tomu bylo, pokud by postava byla například zmámena hraničářem nebo pod vlivem jiného kouzla?

Možné to teoreticky je. Záleží na tom, jak dalece to bude postižená osoba považovat za sebevražedný příkaz. (Například nějakému neinteligentnímu skřetovi temný mág nakuká, že na něj seslal takové kouzlo, že když prozradí tajný vstup do pokladnice, na místě zemře. Mág sice žádné takové kouzlo ani nezná, ale skřet tomu pevně věří.) Postava však bude říkat to, o čem se domnívá, že je to pravda. Což nemusí být vždy jedno a totéž.

Zmam osobu je ovšem něco trošku jiného. Zmámená postava se chová jako nejlepší přítel. A i svému nejlepšímu příteli mohu odmítnout prozradit nějaké tajemství. („Kdepak, tajný vchod do pokladnice ti neukážu. Jak tě znám, ty bys ji určitě vyloupil, a náš kapitán by tě vystopoval a nechal za živa stáhnout z kůže. Přece nemůžu dopustit, aby se tohle mému nejlepšímu příteli stalo.")

Je možné, aby jeden artefakt mohl zničit jiný artefakt, nebo ho alespoň omezit?

Teoreticky by to možné bylo, ale dost nesnadné. Obvykle už při tvorbě artefaktu theurg určuje podmínky, které musí být splněny, aby byl artefakt zničen. Při střetu zájmů dvou artefaktů můžeš postupovat podobně jako u kouzla *zlom kouzlo*,

tj. základní pravděpodobnost úspěchu 50%, snižuje či zvyšuje se o 5% za každou úroveň, o kterou je daný artefakt výše či níže než ten druhý. Za úroveň artefaktu se považuje úroveň theurga, který jej vytvořil. U artefaktu často nelze určit, z které sféry jeho démon pochází, ani na tom jeho vlastnosti nezávisejí.

Čaroděj – mistr v oboru energetické magie dokáže zhruba určit, s jakou magenergií bylo kouzlo sesláno. Týká se to všech kouzel nebo jen energetických kouzel?

Tato schopnost odhadu magenergie se týká jen kouzel uvedeného směru - tedy energetické magie.

Mohl by lupič vlastnící chrysopras tento talisman použít, byť jen na okamžik, k získání vlastností sicca a naopak?

Ne, chrysopras zvyšuje jen pravděpodobnost úspěchu těch dovedností, které zloděj v rámci své specializace ovládá. Nenaučí se pomocí tohoto talismanu dovednosti, které umí pouze opačný obor.

Když na sebe mág sešle kouzlo *rychlost*, bude pak moci mentálně útočit 2x za kolo?

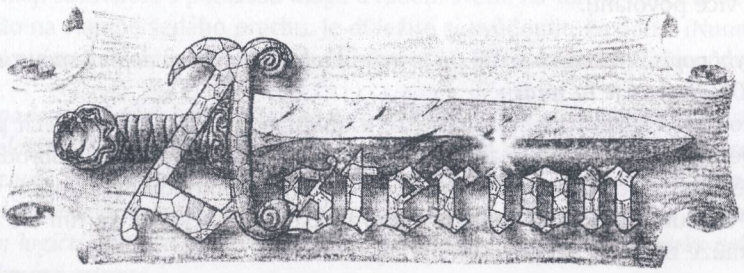
Ano, bude. Bude dokonce mít možnost 2x se proti mentálnímu útoku bránit bez postihu, to znamená, že proti prvním dvěma mentálním útokům nemá žádný postih, teprve u třetího se mu začínají počítat postihy podle PPE.

V PPZ stojí, že alchymista s rostoucí úrovní pracuje s magenrgií více zahuštěnou. Co se stane, když alchymista získá truhlu svého kolegy, který byl na vyšší úrovni? Je schopen se zahuštěnější magenergií pracovat?

Ano, je. Alchymista bez problémů pozná, kolik magenergie je v získaném koncentrátu, dokáže oddělit potřebné množství. Jen prostě nedokáže vyrobit „hutnější" magenergii, než přísluší jeho úrovni. Získá-li nějakým způsobem již hotový magenergický koncentrát, může ho normálně používat. Je to analogické situaci, kdy chemik má k dispozici koncentrovaný louh a kyselinu a dokáže z nich vyrobit potřebné množství solného roztoku. Ví, jaký objem louhu i kyseliny má pro výrobu použít, ale nemá prostředky k tomu, aby z méně koncentrované kyseliny vyrobil koncentrovanější.

Dotazy pro Moudrou sovu posílejte písemně na adresu: ALTAR, nám. Jiřího z Lobkovic 14, 130 00 Praha 3. Chcete-li se dočkat odpovědi, nezapomeňte napsat svou adresu a přiložte, prosím, ofrankovanou zpáteční obálku. Nejsme bohužel schopni na dotazy ohledně pravidel odpovídat po telefonu, neboť zodpovědná reakce vyžaduje soustředění a čas pro nahlédnutí do Pravidel DrD. Dotazy můžete posílat též e-mailem na adresu aquila@altar.cz.

Dračí doupě



Protože moduly pro Asterion nevycházejí zdaleka tak často, jak bychom rádi, bude se v Dechu draka rubrika s doplňky k Asterionu objevovat pravidelně. Články píšou a budou psát samotní autoři, jde tedy o naprosto oficiální údaje a pokud na Asterionu hrajete, můžete je bez dalšího začít používat. Aby se ale necítili ochuzeni ti, kteří si tento časopis nekupují vůbec nebo jen občas, objeví se tyto články vždy v následujícím geografickém či tematickém modulu.

Pro nejbližší čísla se chystají pojednání o šlechtických rodech, almendorské tajné službě, asterionských temných bozích či základní informace o Severních dálavách. Součástí článků budou i odpovědi na otázky hráčů a našich testerů, které nám v průběhu předchozích dvou měsíců dojdou. V tomto čísle budou dokonce zabírat větší část, protože se od vydání hlavního modulu a Dálav nejasnosti poněkud nahromadily. Nově pro začátek uvedeme alespoň dvě cizí postavy, se kterými by se hráči při svých dobrodružstvích mohli setkat.

Otázky a připomínky

Měl bych dotaz k městským a zemským sítím na Asterionu. V tabulkách aplikace pravidel je kolonka úrovně sítí, ale není zde napsáno, v jakém pořadí jsou sítě uvedeny.

V pravidlech DrD jsou v pořadí výkonná, výzvědná, ochranná a od 16. úrovně vlivová. Pak by ale některé tajné i zločinecké organizace vůbec neměly sítě ochranné, jedině že by čísla zde uvedená byla v jiném pořadí. V tabulce městských sítí je pak ještě v závorce další číslo, odhadl jsem, že se bude jednat o úroveň sicca, který ji řídí, ale pak by i sicco na 8. úrovni měl rozvinutou vlivovou síť. Prosím, upřesněte, mi v jakém pořadí jsou zde uvedeny úrovně sítí a co znamená číslo v závorce v Tabulce městských sítí.

Sítě jsou uvedené v pořadí výkonná / výzvědná / vlivová / ochranná. V závorce je skutečně úroveň sicca řídícího danou síť. V tomto případě i siccové na nižších úrovních mohou vytvářet vlivové sítě, protože na cizí postavy neklademe všechna omezení, která platí pro postavy vlastní (totéž platí např. o postavách se schopnostmi více povolání).

Chybí popis Ztracených vrchů. Já to vyřešil tak, že jsem tam doplnil spoustu jeskyní s orky. Doufám, že je to správně?

Ano, je to správně. Kdykoliv některá oblast není popsaná do všech podrobností, je na Pánovi jeskyně, aby si ji upravil podle potřeby svých dobrodružství. Některé oblasti jsou právě k tomuto účelu určeny, jiné mohou být popsány v rámci dalších modulů nebo připravených dobrodružství, Pán jeskyně se tím ale nemusí řídit a může zůstat u své původní úpravy.

Co se stane s vazebným předmětem u nemrtvých, když nemrtvý zemře?

Zničení nemrtvého neznamená ve většině případů zničení vazebného předmětu. Podrobnosti o boji s nemrtvými i o vazebných předmětech očekávejte v nejbližším modulu.

Dvě perilonská ostří jsou strašně brutální. Kolik jich je na světě a umí je normálně vyrobit kovář?

Perilonská ostří mají být velmi silnou zbraní. Pán jeskyně by je měl v dobrodružství použít jen výjimečně, jejich získání by bylo tématem pro samostatné dobrodružství nebo dokonce tažení. Patří mezi arvedanskou výzbroj, dnes perilonská ostří nikdo vyrobit nedokáže. Navíc je těžké naučit se je ovládat, což je v pravidlech zohledněno nutností výcviku (postih se vztahuje jak na útok, tak na obranu). Prakticky to znamená, že dotyčný zbraň napřed musí ne právě jednoduše získat a potom s ní dost dlouho cvičit, přičemž mezitím mu ji nesmí nikdo ukrást nebo zkonfiskovat a nesmí ji také nikomu prodat (přitom nabízené ceny nebudou jistě malé). Dále není možné do perilonských ostří zaklít příliš silné démony, protože jako samostatné zbraně mají relativně slabou sílu i útočnost. A kolik jich je? Zhruba deset až patnáct. Většina je odvezena na Lendor, tam patří šéfům královských ochranek, nájemným supervrahounům nebo jsou vystavena v síni tradic některého ze šlechtických hradů. Troje až patery se bude pohybovat po Taře, z toho jedny až

dvoje nebudou využívány, o těch zbývajících se zmíníme v dalších modulech (v oblasti Dálav se běžně nevyskytují žádná perilonská ostří). To vše platí o doposud nalezených zbraních; co leží pár tisíc let zapomenuté v zasypaném sklepení záleží na Pánovi jeskyně.

Nezdá se mi asi 700 km dlouhý a sotva 80 km dlouhý široký pruh Pláně děsu táhnoucí se na východ. Myslím si, že poušť Nunmeia by jej již dávno musela pohltit.

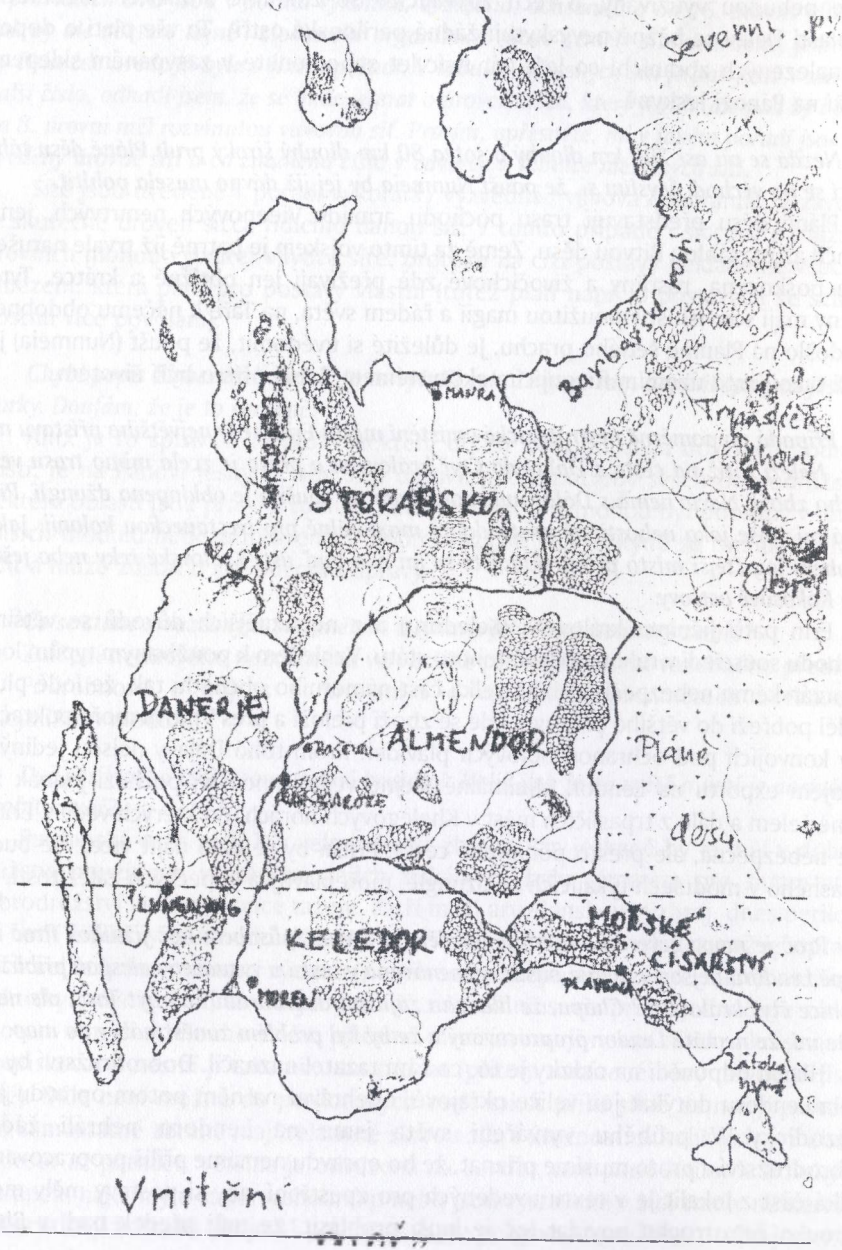
Pláně děsu představují trasu pochodu armády Vieenových nemrtvých, jenž skončil až rozsáhlou Bitvou děsu. Země za tímto vojskem je patrně již trvale narušena a poškozena, rostliny a živočichové zde přežívají jen obtížně a krátce. Tyto změny mají souvislost s použitou magií a řádem světa, na Taře k něčemu obdobnému došlo na Planině šedého prachu. Je důležité si uvědomit, že poušť (Nunmeia) je proti takovýmto územím fungujícím ekosystémem, který přímo hýří životem.

Připadá mi poměrně nestrategické umístění města Erin, tedy největšího přístavu na Taře. Neleží totiž na cestě z Dálav do Čtyř království a proto je zcela mimo trasu veškerého zboží. Navíc nemá s Dálavami spojení ani po souši a je obklopeno džunglí. Připadá mi spíše jako nehostinné místo dobré maximálně pro trestaneckou kolonii. Jako mnohem logičtější místo pro překladiště se mi zdá buď ústí Královské řeky nebo ještě lépe Kokosové ostrovy.

Erin patří Jižnímu království (Keledoru) a z nejrůznějších důvodů se většina obchodu soustředí v rukou občanů tohoto státu. Vzhledem k používaným typům lodí a korzárskému nebezpečí probíhá velká část námořního obchodu tak, že lodě plují podél pobřeží do většího přístavu, kde se zboží přeloží a přes Vnitřní moře pokračuje v konvojích pod ochranou bojových plavidel. Krom toho Dálavy nejsou jediným zdrojem exportu na Lendor. Minimálně stejně velké množství pochází jednak ze Země šelem a dále z trpasličích měst v Khelegových horách, do kterých vede z Erinu sice nebezpečná, ale přesto používaná cesta. Příčin by se dalo najít více, vše bude objasněno v modulech týkajících se džungle, mořeplavby a kupeckých záležitostí.

Proč je mapa severního kontinentu dělaná jiným způsobem než jižního? Proč na mapě Lendoru nejsou všechna místa vyjmenovaná v textu a vyznačeny alespoň přibližně hranice čtyř království? Chápu, že hlavním zájmem dobrodruhů má být Tara, ale neříkejte mi, že nemáte Lendor propracovaný a že by byl problém zanést názvy do map.

Hlavní odpovědí na otázky je to, co sám tazatel naznačil. Dobrodružství by se měla Lendoru dotýkat jen velice okrajově, odehrávat na něm potom opravdu jen epizodicky. V průběhu vytváření světa jsme na Lendoru nehráli žádná dobrodružství a proto musíme přiznat, že ho opravdu nemáme příliš propracovaný. Velká část z lokalit je v textu uvedených pro zpestření, aby si postavy měly mezi sebou o čem trochu povídat (oč je lepší prohlásit, že můj předek padl v Bitvě


Severní
STORABSKO
DANÉRIE
ALMENDOR
Pláně
KELEDOR
Vnitřní

u hradu Kámen než prostě v nějaké staré válce). Proto ani my nemáme o jejich umístění přesnou představu. Jestli i další hráči projeví zájem, budeme se muset severním kontinentem pochopitelně zabývat do větších detailů, zatím zveřejňujeme aspoň schematickou mapu s hranicemi jednotlivých států na Lendoru.

Bohužel je zde ale ještě jiný, mnohem závažnější problém. Při tisku mapy Lendoru (samostatné i obou kontinentů společně) došlo během zpracování k jakémusi „splácnutí". Vodorovné vzdálenosti, ze západu na východ, jsou v pořádku. Svisle ale musíme vše násobit číslem 1,21.

Změny v pravidlech

Skřeti

Nelze se divit, jestli mnoha z vás připadali asterionští skřeti opravdu hodně mocní a prakticky neporazitelní. Do bestiáře v aplikaci pravidel jsme totiž zapomněli uvést jednu zásadní informaci, a to jak vypadá normální běžný skřet. Popsané postavy jsou skřetí kapitáni, výjimeční jedinci, kteří buďto vedou v boji Kharovy či Zylovy armády nebo jsou pověřováni důležitými a komplikovanými samostatnými úkoly.

Skřeti běžně vznikají přeměnou z normálního člověka či zástupce jiné rasy, jak je uvedeno v kapitole o Řádu světa. V pravidlech se to promítne tak, že se jim všechny vlastnosti zvednou o dva stupně. Schopnosti i počet životů se jim počítají, jakoby byli o úroveň výš. Nejčastěji bude tudíž mít skřet vlastnosti dobře naházeného bojovníka na druhé až čtvrté úrovni, podle získaných zkušeností. Pán jeskyně by měl se skřety nakládat spíše jako s cizími postavami než jako s příšerami.

Orkové

I orkové jsou poněkud silnější než jsme zamýšleli a jsou tak až příliš nebezpečnými soupeři. Naším záměrem sice bylo vytvořit svět, kde se nedají zdaleka všechny problémy řešit bezmyšlenkovitým bojem a nemálo hráčů asi bylo překvapeno, když jejich postavy naběhly na ty slabé, opovrhované orky, a potom měly potíže vůbec s ústupem do bezpečí. Každopádně v tomto případě (a možná i jiných) jsme to trochu přehnali, konkrétní čísla se doplňovala až po skončení testování.

Vlastnosti uvedené v Aplikaci pravidel považujte za maxima, která se mezi orky vyskytují jen občas a opravdu jen výjimečně všechna naráz. Obratnost +3 budou mít třeba orčí střelci, uvedené útočné číslo velitelé, inteligenci 12 (a semtam třeba vyšší) potom jen šamani. Průměrný orčí bojovník bude mít tyto charakteristiky (ostatní zůstávají stejné):

Životaschopnost: 2
Útočné číslo: –1 + síla zbraně

Obranné číslo: +2 + zbroj (většinou kožená)
Odolnost: 11
Pohyblivost: 10/humanoid
Inteligence: 9
Zkušenosti: 55

Cizí postavy

Raxentir

Raxentir patří mezi nájemné kouzelníky, kteří nemívají příliš skrupulí ohledně přidělené práce. Jeho chladně a naprosto racionálně uvažující mozek se vždy snaží najít co nejúčinnější variantu řešení zadaného problému. Říká se o něm, že je krutý, a to je přesně to, čeho chtěl Raxentir dosáhnout. Zabíjet či působit bolest mu na rozdíl od jiných nepůsobí žádné potěšení, ale takto vzbuzené obavy mu pomáhají při jednání s klienty i případnými objekty jeho činnosti. Nejčastěji bývá najímán k ochraně důležitých osobností či bohatých kupců nebo na ostrahu význačných nákladů (přeprava artefaktů na Lendor). To jsou ovšem jen zástěrky, pověst si získal jako vyděrač a strašák na neposlušné zákazníky či partnery.

Raxentir není jeho pravé jméno, narodil se jako Rantir en Sinwar. Je tedy vznešeného původu, pochází ze arvedanského rodu Sinwarů. Jedna větev této šlechty se přestěhovala na Taru a drží pozemky na západní straně Zelanských vrchů. Rantir ale neměl nárok na dědění a podřizovat se vůli svých šťastněji narozených bratranců mu připadalo příliš ponižující. Vrátil se tedy na Lendor a zde studoval magickou teorii a především pak praxi. Zkouška živlů ho ale stále čeká.

Po návratu na Taru se přidal ke družině, která v arvedanských troskách pátrala po pokladech. Působil tehdy jako agent Supů, díky čemuž ho po nedlouhé době ostatní členové odvrhli a nyní již Raxentir začal podnikat na vlastní účet. Z té doby má každopádně svůj kouzelný meč, který našel zapomenutý v kobkách rozpadlého hradu v Zelanských vrších.

Znám je jediný pravidelný Raxentirův zaměstnavatel, a to Zlatý kruh. Už jen mágova proslulost snížila počet zrádců a nepřátel této kupecké skupiny. Největší respekt si Raxentir vydobyl, když si dokázal poradit s vůdcem tlupy krollů zabijáků, se kterým se dostal do sporu při jedné společné práci v Západní Dálavě.

Raxentir je na kouzelníka nebývale statný, neváhá jít i do souboje na meče. Snaží se vypadat velmi drsně, krutě a neurvale, což se mu vcelku daří. Dlouho například nacvičoval ten správný chladný, posměšný výraz, ale dosáhl v něm skutečné dokonalosti. Velmi snadno se dá rozpoznat podle oblečení. Na šedé vestě má našitý límec z kožešiny intawa, což velmi dráždí lesní elfy a dva na svůj zájem už doplatili, když je Raxentir v „sebeobraně" spálil na uhel. Ačkoliv by se zdálo, že

se kožešina do subtropického podnebí Tary příliš nehodí, pravdou je úplný opak. Raxentir si ji nechal od alchymisty v Rilondu upravit tak, že jej naopak před účinky horka chrání a příjemně ochlazuje celé tělo.

Těžko říci, jaké má Raxentir plány do budoucna. Zatím je spokojen se stavem, kdy ho tolik lidí zná a navíc z něj má nemalý strach. Nejspíš bude dále pracovat na své pověsti a brát každou patřičnou práci, za kterou mu zákazník dobře zaplatí. Důležité ale je upozornit na to, že se Raxentir ještě nedostal do křížku se zákonem (nebo přinejmenším mu nikdy nikdo neprokázal zlý úmysl) a bude se takovýmto nepříjemnostem vyhýbat i do budoucna. Vzhledem k jeho povahovým vlastnostem a tendencím si ho již všiml jednak Riam a Orlí poutníci, kteří ho berou v potaz jako možné nebezpečí. Dále pak o něm ví také Kharovy noční stíny a není vyloučeno, že další zakázky mohou pocházet právě od nich.

Dobrodruzi se s ním mohou setkat především jako s protivníkem. Mohou například získat artefakt, o který má eminentní zájem někdo jiný a Raxentir bude figurovat jako důrazné vyjádření tohoto zájmu. Rozhodně by ho Pán jeskyně neměl posílat na vlastní družinu bez předchozího varování. Krom toho může být Raxentir přidělen i jako dohled nad nepříliš zkušenými dobrodruhy třeba při doprovodu lodě nebo při výpravě do podzemí.

Popis pro DrD 1.5: Raxentir, člověk, mág, 8. úroveň, Sil: +2, Obr: –1, Odl: 0, Int: +4, Chr: +2; kouzelné předměty – límec s démonem odolnosti proti horku a mrazu, krátký meč 6/0.

Sava

Když na ulicích Albirea potkáte usměvavé pihovaté děvče v doprovodu pár lesníků z Tabitského lesa, narazili jste nejspíš na Savu. Pokud se počítáte mezi její přátele, můžete jí říkat také Savjenko. V Albireu a okolí to sice všichni vědí, ale nově příchozí je dost těžké přesvědčit o tom, že se jedná o relativně dospělou čarodějku. Savě se daří žít bezstarostným životem, který čas od času v rámci boje proti nudě zpestří nějakou rošťárnou nebo výpravou na dobrodružství.

Savjenčini rodiče byli chudí rolníci, kteří se vypravili na Taru hledat štěstí. Pracovali jako námezdní pomocníci na statcích v Malých loukách. Otec padl před pár lety ve válce o svobodu, stará matka doposud slouží, Sava ji čas od času jezdí navštívit. Vrozeného talentu pro magii si u ní všimla čarodějka Xalma, která ji dala základy používání kouzel. U ní ale Sava vydržela sotva do svých šestnácti a potom už své vlohy rozvíjela po svém.

Své zkušenosti sbírala při výpravách s různými družinami. Třikrát se zúčastnila pokusného přenosu albirejským teleportem a pokaždé se jí díky umu i štěstí podařilo vrátit. Její společníci tvrdí, že ji nic nerozházelo ani v Umrlčím království, kam se při jedné cestě její družina dostala.

Při jednom dobrodružství se seznámila s hraničářem Ždibirem, který se později přidal k lesníkům. Byla z toho láska jako trám a v Tabitském lese prožila Sava ty nejšťastnější chvíle. V té době se seznámila s Bratrstvem dlouhých kápí. Teorie a teze boje za nezkaženou přírodu jí mnoho neříkaly, o nejstarších druidech se vyjadřovala dokonce jako o „páprdech s mechem ve vousech", přesto se ale ráda přidávala k aktivitám Bratrstva, obzvlášť k těm, které slibovali zábavu a vzrušení.

Nyní už jsou to dva roky, co se ze Ždibirem rozešla, s lesníky ale dál udržuje dobré styky a pomáhá jim každoročně v lovu trigonů. Necestuje tolik co dřív, když má ale někdo v Albireu problém, se kterým pomůže nejlépe čarodějka, může se na ni obrátit, i když nemá kapsy zrovna plné třpytivých orlů.

Sava vypadá mladší než na svých dvacet sedm let. Veselou tvář s raráškovskýma očima lidé většinou odhadují tak na patnáct. I tehdy, když se Sava tváří vážně (a to je opravdu jen velmi vzácně), byste jí nehádali víc než dvacet. Svou pohodu přenáší i na ostatní, lidé se s ní cítí mimořádně příjemně. Při práci se snaží co nejméně ubližovat jak lidem, tak zvířatům i rostlinám. Raději se obejde bez ohně a blesků, nemusí-li použít magii vůbec, tím lépe. Yrgeovu etiku svým způsobem dodržuje lépe než leckterý vědátor z Čarodějné akademie.

Savě připadá, že je ještě příliš mladá na to, aby přesně věděla, co se svým životem. Zatím si chce užívat, vyzkoušet všechno, co se dá, a na hledání tepla domova má dost času. Kromě lesníků a druidů má i dost přátel mezi Orlími poutníky. Myšlenku Svobodných měst nadšeně podporuje, opět ale spíš protože se něco děje než kvůli abstraktním idejím.

Družina, která stojí na straně dobra, by se se Savou neměla setkat jako s protivníkem. Ani na druhé straně barikády nemá zatím žádné nepřátele, byť může být trnem v oku pár velkostatkářům a úředníkům, kteří nedbali varování druidů a nepřestali bezohledně plenit lesy či jiné ekosystémy. Dobrodruzi ji spíše mohou požádat o pomoc radou i kouzlem, Savjenka většinou nedělá okolky, pokud tedy nejde o družinu ze samých nudných patronů. Ví mnoho věcí jak o praktickém životě dobrodruhů na Taře, tak o dění v Albireu a okolí, takže může sloužit i jako zdroj cenných informací.

Popis pro DrD 1.5: Sava, člověk (žena) kouzelník, 5. úroveň, Sil: –1, Obr: 0, Odl: 0, Int: +2, Chr: +3; kouzelný předmět – tiché boty; přítel havran.

Rady začínajícím hráčům

2. část

Irena „Černá vdova“ Horcová

Nebojte se hrát

„Dveře? Jaké?“ zeptal se hráč krolla válečníka.

„Dubové. Vypadají pevně, i když zámek...“ začal PJ, ale hráč krolla ho rázně přerušil.

„To mi stačí. Rozeběhám se proti dveřím a vyrážím je.“

„Co... co? Jak chceš. Hoď si desetistěnnou kostkou.“ řekl klidně PJ a čekal na hráčům výsledek.

„Deset!“ zařval vítězně hráč a vítězoslavně se podíval po svých spoluhráčích.

„V pořádku. Dal jsi do toho opravdu hodně síly. Proletěl jsi dveřmi jako tornádo a zastavil ses akorát tak o protější zeď. Vzhledem k tomu, kolik jsi do toho vložil síly, jsi se dost pohmoždil, a to přesněji...“ zachrastěly kostky, „... za čtyři životy. Měl jsi velké štěstí.“

„Cože!?“ Všichni hráči na sebe překvapeně pohlédli.

„... a příště...“ pokračoval Pán jeskyně, „... si nejprve doposlechni, co říkám, abys zase nevyrážel pootevřené dveře.“

Hráči se na sebe zděšeně podívali, ale pak se hurónsky rozesmáli.

Ano, i takovéto situace jsem byla svědkem a to je důvodem, proč jsem se rozhodla napsat tento článek o samotné hře, jednání postav i hráčů a samozřejmě i Pánů jeskyně. Ale vezměme to pěkně od počátku.

Většina nových her probíhá tak, že se hráči sejdou na nějakém místě, s pomocí Pána jeskyně si naháží postavy a vyrazí za dobrodružstvím, které jim Pán jeskyně už předem připravil.

Už zde bych viděla základní chybu, která počívá právě ve tvorbě postav. Z tohoto důvodu jsem se rozhodla věnovat tento díl právě tvorbě postav, protože zde hráči dělají zásadní a nejčastější chyby.

Když chceme stvořit dobrou postavu, je důležité už předem vědět, jakou postavu bychom chtěli hrát. Není zrovna nejlepší přístup projet stručné charakteristiky všech ras a povolání a říci si: „Tak dneska si zahraju elfa kouzelníka, protože je to nejlepší kombinace pro mága.“ Takto by byla vaše družinka složená ze samých elfů kouzelníků, hobitů zlodějů či alchymistů, krollů či barbarů válečníků a elfů

hraničářů. Neříkám, že byste si neměli volit tyto vhodné kombinace, ale byla by vyloženě škoda to tak dělat pokaždé.

Také, pokud plánujete projít se svou novou postavou více dobrodružství a postupovat na úrovně, měli byste už mít alespoň částečně jasno, které ze dvou odvětví na 6. úrovni zvolíte, protože to ovlivní styl vaší hry. Takový bojovník a šermíř se zas tolik neliší co do stylu hraní, ale rozdíl mezi pyroforem a theurgem nebo chodcem a druidem už je vcelku patrný. Není nutné se radit s ostatními hráči nad výběrem vaší postavy, pokud se v družince zkrátka sejde více postav stejného povolání, není to na škodu. Zjistili jste, že nikdo z vás si nevybral postavu zloděje a tudíž nebude nikdo, kdo by vám pomohl jeho schopnosti? Nevadí, Pán jeskyně pro vás připraví (nebo upraví) dobrodružství tak, aby se dalo dohrát i bez zloděje.

Ostatně Pán jeskyně by měl být vždy schopen stvořit takové dobrodružství, které se dá zvládnout jakoukoliv průměrnou družinkou. Proto se neděste, když zjistíte, že vaše postavy nejsou nikterak silné, protože i se slabšími postavami se dá v rukou správného hráče dokázat mnoho.

Další, co přichází obvykle na řadu po volbě rasy a povolání, je naházení vlastností. Sama jsem byla svědkem chvíle, kdy mě jeden hráč prosil poté, co hodil dvě dvojky, trojku a jedničku, zdali by nemohl házet znovu. Nic takového jsem mu samozřejmě nedovolila a protože byl rozumný, pochopil moje vysvětlení, že ne každý dobrodruh je polobohem a že i se slabší postavou se dá užít velká sranda. Pokud však hráč touží být slavným hrdinou, doporučuji Pánu jeskyně, aby tomuto hráči nebránil naházet si znovu lepší postavu. Zpravidla se ukáže, že stejně nesplňuje jeho představy a rád zvolí nějakou „horší".

Vlastnosti postavy určují vlastně to, jaká ta postava je, jak si ji máme představit. Z tohoto důvodu je běžné, že z nahozených vlastností se vychází při tvorbě minulosti a místě původu. Je váš barbar hodně odolný? Potom může pocházet z dalekých pustin, kde je důležité vydržet a bojovat o přežití. Je snad kouzelník minimálně odolný, středně silný a obratný a především vysoce inteligentní? Potom může vzniknout postava, která se bude hodně podobat Raistlinovi Majere ze ságy Dragonlance. Neměli jste štěstí a váš zloděj je méně obratný a necharismatický, zato se vám povedlo hodit dobře sílu a odolnost? Přesně takovéto vlastnosti mají významní loupežníci v lesích či horách.

Přizpůsobte postavu svým představám a pokud nejsou nahozené vlastnosti zrovna takové, jaké jste si představovali, obohaťte svoji postavu alespoň něčím zvláštním, něčím, čím vás ve hře bude bavit. A nemám rozhodně na mysli nějaké supermagické artefakty a speciální schopnosti (i když v rozumné míře a po dohodě s PJ něco takového neuškodí). Myslela jsem především nějakou tu libůstku charakteru, něco co vás udělá jedinečným. Dopřejte svému hrdinovi klasické zlozvyky a dobrozvyky lidí, dopřejte jim lidské vlastnosti. Namyšlenost, skromnost, rozha-

zovačnost, opilectví, šílenství, smutek, veselí a další vaši postavičku obohatí a vy se budete při jejím hraní neskonale bavit.

„Cupfry, pupfry, blužby bub, matla patla, spousty hub" může zkoušet čarovat namyšlený hobití alchymista, který si myslí, že je mocným kouzelníkem. Elfí kouzelnice zase může být patřičně pyšná na svojí krásu a osobnost, avšak v hloubi duše (a v rozhodujících situacích) je to milá dívka, která ráda pomůže. Zloděj může být velmi intrikánský, aniž by si však uvědomil, že ve skutečnosti za pravé nitky tahá jeho přítel barbarský šaman, který ho tahá z jedné kaše za druhou.

„Muzzugu, podrž to." přikázal kouzelník krollovi.

„Muzzug nepodržet. Muzzug nemluvit se šaman." zatrvdil se kroll.

„Ale no tak, Muzzugu, já jsem to, co jsem řekl o tvé babičce, nemyslel vážně." omlouval se kouzelník.

„Muzzug trucovat. Ty odvolat, Muzzug pak pomoci."

„Dobře, tak já toho lituji. Stačí?" zeptal se kouzelník.

„Tomu ty říkáš odvolání!? Koukej se omluvit pořádně nebo uvidíš." obořil se na něho trpaslík.

„Tak hele, ty pajzle. Ty se do toho nepleť nebo ti připeču fousy k podlaze." ohradil se kouzelník.

„Prcek mít pravda, ty pořádně omluvit." přisadil si kroll.

„Muzzugu, tak já se ti POŘÁDNĚ omlouvám. Stačí??" rudl už hněvem se už kouzelník.

„Ano. Muzzug teď pomoct."

„Vidíš ty Mávači rukou, že to šlo, jenom chtít." usmál se trpaslík. „A mezi námi dobrý??"

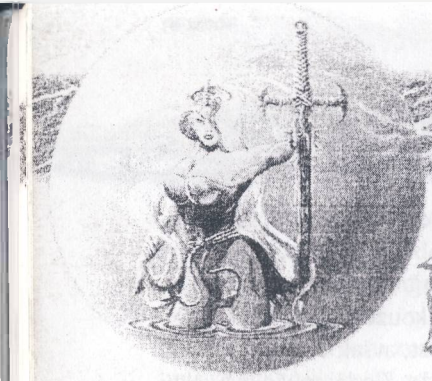
Kouzelník se na něho podíval se svraštělým obočím. Po chvíli se však usmál: „Dobrý, ty starý kutale." a podal mu ruku.

Takovéto chvilky jsou ve většině her, kterých jsem byla svědkem velmi vzácné a to je jen škoda. Vždyť nejde jen o zabíjení nestvůr, zachraňování rukojmí, pátrání po ztracených pokladech a dalších klasicky hrdinských činech.

Další členové družinky jsou těmi, se kterými strávíte nejvíce času během dobrodružství, takže je dobré si připravit podobné příběhy mezi nimi samotnými. Může to být vzájemná nevraživost, cvičená souhra, občasné neshody, věrná přátelství, spiklenecké spolky anebo třeba láska.

Nicméně žádné takové vztahy nelze vytvářet bez pořádného charakteru postavy, jehož příprava trvá obvykle nejdéle z celé tvorby postavy. I pokud se sejdete jen pro jednou a chcete si zahrát nějakou chvilkovou hru, hodí se mít tyto věci vymyšlené. Potom, když s postavou hrajete dál a ona i vy stárnete, píšete její osud, píšete její vývoj. A aby se mohla vyvíjet, musí být nějaký počáteční stav. Tedy, pokud si dáte práce s jeho vytvořením.

Zkrátka je dobré vytvořit svému hrdinovi i nějakou osobnost a ne jenom množství číslíček a písmen. Vždyť je to přece RPG (Role-Playing Game) – HRA na hrdiny.



Křišťálová koule

Zásilková služba Altaru

Kompletní ceník ZS a přehled slev naleznete v Dechu draka 6/99, zde přinášíme přehled novinek a souvisejících produktů.

	Obvyklá cena	Cena ZS
DrD-Pravidla pro začátečníky v.1.5	195,–	156,–
DrD-Pravidla pro pokročilé v.1.5	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Postavy v.1.5 (opravená reedice, jaro 2000)	235,–	189,–
DrD-Pravidla pro experty – Svět	195,–	156,–
Taria – Záhvozdí	199,–	159,–
Asterion (svět pro DrD)	350,–	300,–
Dálavy (rozšíření + dobrodružství pro Asterion)	250,–	210,–
Nemrtví (rozšíření + dobrodružství pro Asterion) (vyjde v dubnu 2000)	250,–	210,–
Talisman – základ (nové opravené vydání)	475,–	390,–
Talisman – Dobrodružství (rozšiřující modul, nové opravené vydání)	285,–	235,–
Dej sem mozek! (karetní hra pro 3-8 hráčů)	99,–	99,–
Vládci choutek (nezávislé pokr. hry Dej sem mozek!) (vyjde v únoru 2000)	99,–	99,–
O Norikovi (gamebook)	129,–	105,–

Objednávání: Potřebnou částku (včetně poštovného 35,– Kč) pošli složenkou typu C na adresu **Jiřina Vorlová, poste restante, Pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1**. Do zprávy pro příjemce napiš, co objednáváš, a případně nalep i kupony na slevu. Nevejde-li se ti objednávka na složenku, pošli nám ji na korespondenčním lístku nebo v dopise a do zprávy pro příjemce na složenku napiš „objednávka následuje".

KRAKATIT

Jungmanova 14, Praha 1

1. až 29. únor 2000

výstava ilustrací a komiksů

TOMA KUČEROVSKÉHO

1. až 31. březen 2000

výstava ilustrací

DAVIDA SPÁČILA

www.altar.cz/~david/

Asterion

Nemrtví a Světlonoši

Daleko na jihu, až za královstvím skřetů, leží říše nemrtvých. Z oživlých mrtvol, smrtících příšer a mocných nekromantů mají hrůzu Khar i samotní bohové. Už jednou přece málem zahubili vše živé na Asterionu.
Některé věci jsou ale i černokněžníkům zapovězeny. A právě kvůli nim potřebují dobrodruhy ze severu, z civilizovaných krajů. Dobrodruhy, kteří dají v sázku nejen svůj život, ale i smrt.

Další modul pro DrD svět *Asterion* vyjde na přelomu března a dubna. Bude obsahovat popis jednotlivých částí Umrlčího království, postup oživování mrtvých těl, působnost a cíle jednotlivých nekromantských frakcí a jejich hlavní představitele, informace o organizacích, které proti nemrtvým bojují, bestiář nových myšlenkových bytostí a samozřejmě také dobrodružství.

V obchodech bude stát 250 Kč, v zásilkové službě ALTARu 210 Kč, a do konce března si ho můžete objednat za pouhých 175 Kč. Příslušnou částku plus 35 Kč poštovné a balné pošlete složenkou typu C na adresu zásilkové služby ALTARu: Jiřina Vorlová, poste restante, pošta Praha 06-Hybernská, 110 06 Praha 1 a modul obdržíte ihned po vydání. Do zprávy pro příjemce napište svou objednávku.

9 771211 277000 01